Tot. 278

GameHalo特别收录：苍翼默示录 连续变幻Ⅱ——编辑部格斗大赛

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

- 研究中心 -

如龙 终焉
全支线任务完成指南

苍翼默示录 连续变幻Ⅱ
全角色变更点+基础攻略

3DS应援团

永远的时之歌
塞尔达传说 时之笛3D

前线狙击

真・三国无双6 猛将传
大地王国 罪与罚／狂暴
战国无双3 帝国／杀手 赦免
漆黑Ⅱ／巫师2 王国刺客
初音未来 女歌手计划 2.5版

- 强作袭来 -

无名英雄2
研究攻略+系列剧情解析

- 特稿 -

微软后院里的索尼前锋
Sucker Punch的故事

攻略透解

暗影诅咒
荣耀同盟／纸箱战机

特别企划

逆转游戏角色的十种方法

2011.7B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 未知海域3 德雷克的诡计 - 游戏试玩 - BETA 全接触
阿修罗之怒 火爆试玩｜电影前线 美国队长 穿靴子的猫 猿族崛起 蓝精灵
新作影像集锦 灵异恐惧3｜黑暗之魂｜FIFA 12｜灵魂能力V｜烈火战车｜漆黑Ⅱ

本期赠品
Gamehalo DVD
+ToHeart 2 迷宫旅行者 海报



高清 高速
原生铜系列线材

静电磁环
外网编织线
原生铜材质
镀金端子接口



HDMI高清线
产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机



P3高清色差线
产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2



Wii高清色差线
产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii



USB高速数据线
产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 |
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 |

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 · 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

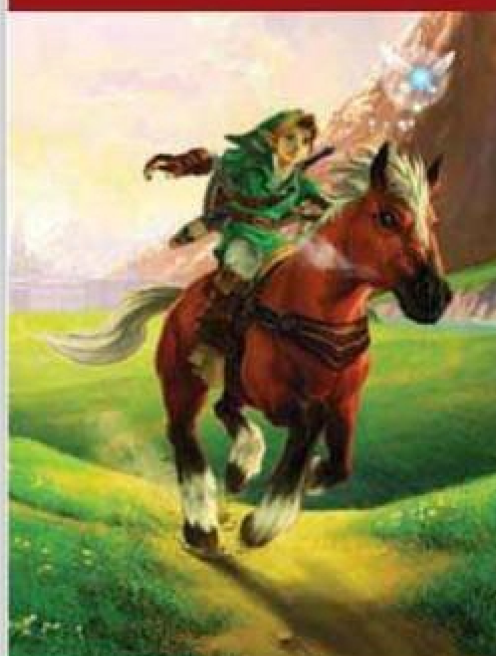
CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

强作袭来 MASTERPIECE

P8 无名英雄2





总第278期 7B

COVER STAFF

封面用图：《塞尔达传说 时之笛 3D》

封面设计：一刀

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P30 前线狙击 大地王国 罪与罚

读编交流







实用技术 GUIDE & PRO

P44 攻略透解 纸箱战机

P55 攻略透解 暗影诅咒

P64 攻略透解 荣耀同盟

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏文化 GAME & CULTURE

P102 特别企划 逆转游戏角色的十种方法

收藏者：

收藏日期：

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

Gamehalo



本期光盘精选内容









您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/biO1PKquQKs/
密码：34DFNV3JD2

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①无名英雄2	SCEA ②	动作 ③
PS3 ④	Infamous 2 ⑤	⑥ 美版
	2011年6月7日 ⑦ 1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：13岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司马
编辑部主任：王义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王梓
责编助理：吕昱尧
　　　　　马骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯健 颜君
　　　　　王锐愚 江浩
　　　　　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

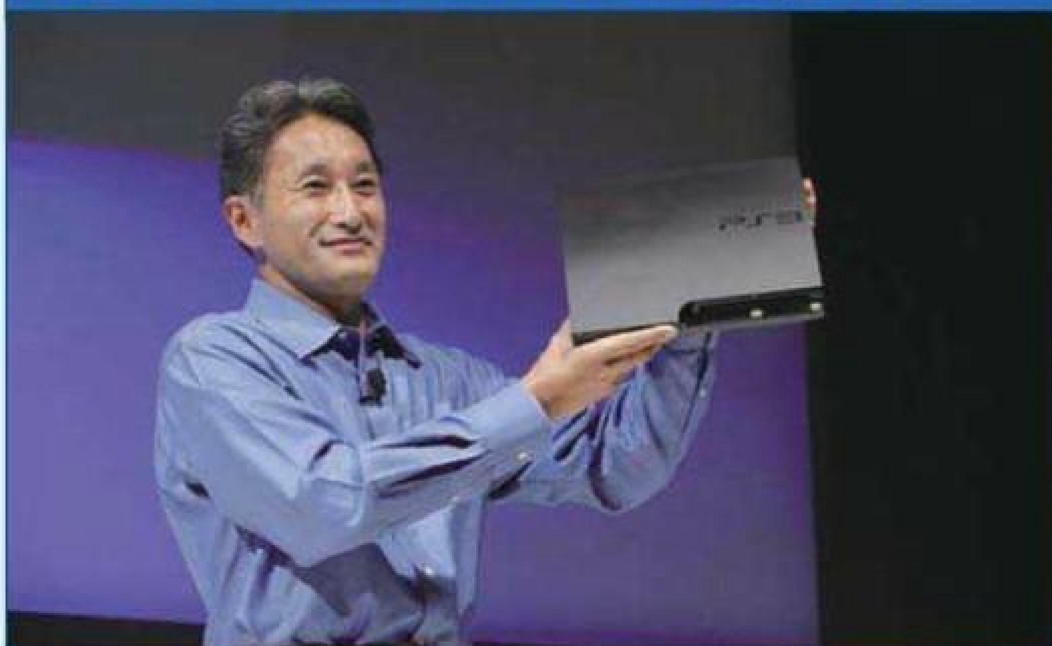
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙腾广告有限公司
广告热线：18819139019

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年7月16日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW
GAME NEWS STATION
栏目主持：星夜

平井一夫放手SCE最高管理权



索尼集团暗中进行高层权力交接？平井一夫即将上位？

今年3月，SCEI社长平井一夫被提拔为索尼集团副社长，掌管被视为索尼经济命脉的整个消费电子事业，外界普遍认为他已经成为现任索尼CEO霍华德·斯金格的接班人。斯金格预计将于2013年退休，如果真由平井一夫继任，那么在这两年间将会逐步进行权力交接。最近SCEI的重大人事变动似乎预示着权力交接的过程正在进行中。

6月29日，SCEI宣布从今年9月1日开始，平井一夫将担任SCEI会长，其社长职位将由SCE欧洲分公司总裁兼首席运营官Andrew House接任。House于1999年加入索尼，相继担任了多种营销职位，最后掌管了SCE在整个欧洲区的业务运作。在这次的人事变动之后，平井一夫将会把SCEI的日常管理工作移交给Andrew House，外界认为这是平井一夫的角色从索尼游戏首脑进化为索尼集团首脑的重要转变。

另外，4年前退休的久多良木健从6月28日起正式卸下SCEI名誉会长的头衔，不过仍然保留“高级技术顾问”的头衔。而SCEI现任会长佐藤明将从今年8月起退休。佐藤明是PS历史上的另一个关键人物，1991年加入索尼，是SCE的创始元老之一，并负责创建了SCE全球工作室。

DIGEST 本期大事记

06.21 伦敦警察厅逮捕了一名埃塞克斯郡的19岁居民，他被怀疑是PSN黑客事件中的罪魁祸首之一。

06.28 E3权威大奖“游戏批评家大奖”评选结果发布，《生化奇兵 无限》成为最大赢家，PSV夺得最佳硬件奖。

06.29 SCEI发布声明，平井一夫的职位将从社长变为会长，社长之位由原SCE欧洲分公司总裁Andrew House接任。

06.29 在公众视野中消失多年的前Square Enix王牌制作人松野泰己宣布加盟Level-5，小规模新作开发中。

06.30 Bungie公布了神秘品牌“Bungie Aerospace”的真实身分，开始进军休闲游戏市场。

06.30 原Infinity Ward创始人成立的Respawn工作室开放了官方网站，其首部作品即将公开。

07.01 据《日经》报道，任天堂将为其新研发大楼投入165亿日元。

《彩虹六号》新作泄密，加入道德系统？





为拯救更多平民而击毙无辜？育碧新作挑战人类道德神经

阔别多年的“《彩虹六号》系列”目前正在开发续作，虽然并未在6月份的E3展上公布，但最近在网上出现了本作的详细情报与游戏截图。据称本作在保留系列的战术射击特色的同时，将融入“道德系统”。

与过去的系列作相比，本作将非常注重剧情，是一款通过情节推进的游戏，玩家的任务是阻止美国本土的一个恐怖组织，该组织痛恨华尔街与政府，他们将行动目标锁定于纽约市。道德抉择将会在本作的流程中产生重要影响，玩家在某些重要时刻的决定将完全影响游戏的走向，因此很多关卡都采用了多结局的结构。玩家的决定影响到的不是几个简单的剧情镜头，而是改变整个游戏。所以只玩一遍是不可能玩到所有关卡的，游戏鼓励玩家进行多周目，通过不同的抉择获得不同的游戏体验。

在目前泄漏的一个剧情片段中，恐怖分子闯入某民宅，绑架了一个身分未明的人物，玩家扮演此人，要一直按住扳机键，防止装满炸药的马甲爆炸。接着切换为纽约市的一座桥上，玩家扮演彩虹六号小组的士兵，在人流密集的桥上与恐怖分子展开激战。一些无辜的平民被绑上了炸药，变成移动的人肉炸弹。通过画面上的图标，你可以选择射击其特定身体部位或者将其击毙，前者可救人一命，但是会提高炸弹被引爆的风险。画面中还会显示炸弹如果爆炸，冲击波会影响到的范围。画面还会显示载具周围的平民数量，比如一辆坐了将近100人的大巴。有时你不得不将人肉炸弹击毙，才能拯救更多的人。DEMO中有一个片段是将人肉炸弹从桥上推下，坠落的过程中会看到他人生记忆的一些片段，增添悲情气息与情感冲击力。

据报道，目前育碧正在对这种道德系统进行深入的评估，为避免争议，也有可能在最终游戏中取消该系统。

业界声音

这让我很纠结，不知道让玩家等待那么多年是否合适，不过这么早公布主要是为了吸引新团队成员。



岩田聪在E3展上宣布将在Wii U和3DS上同步推出《任天堂全明星大乱斗》新作，对此制作人樱井政博日前表示他的团队正全力开发3DS的《新光神话》，《任天堂全明星大乱斗》新作还没有真正启动，至少还要过好几年才会做好，目前正准备招兵买马开发本作。

新闻短波

INFO

PS3新型号内部瘦身

虽然索尼并未在E3展上公布PS3的新机型，不过随着生产工艺的改进，目前的薄版PS3其实一直在不停地进化。最近索尼公布了CECH-3000B型号的PS3，虽然外形上没有什么变化，但是重量减轻到2.6公斤，功耗从230W降低到200W。该机型采用了320GB的硬盘，定价为34980日元。将于9月份发售的《无尽传说》PS3主机同捆版就是采用此型号主机，同捆版定价37980日元。



《GTAV》明年发售

Rockstar的《横行霸道V》没有在今年E3上展出，成为最令人遗憾的缺席作品之一。不过最近有知情人士的可靠消息称，本作确实在顺利开发中，而且2012年内发售的可能性极高。据称本作的规模将极其庞大。

Wii U无法播放DVD/BD

最近在面向投资者和分析家的会议中，任天堂社长岩田聪确认Wii U将无法播放BD或DVD电影。他表示之所以不添加影碟播放功能，是因为任天堂认为拥有DVD和BD播放设备的用户已经够多了，所以没必要为这些功能增加Wii U的成本，与这些技术有关的专利授权费用相当高昂。

PSP Engine登场

索尼最近在东京的“游戏开发工具及中间件论坛2011”期间宣布将推出面向PS3的“PSP Engine”，通过该引擎，开发商可以非常方便迅速地将PSP游戏移植到PS3，它提供了高清渲染、DualShock3/六轴支持、3D立体画面支持、内存扩充、存档数据转换等功能。

《LBP》将转手

Media Molecule工作室主管Siobhan Reddy日前透露，他们将脱离《小小大星球》，构思其他新作创意。目前该工作室正在为新作招募开发人员，而《小小大星球》的PSV版是由Double11和Tarsier工作室开发。

《COD BO》雄霸英国

据英国市调机构Gfk ChartTrack的统计数据，截至6月25日，《COD黑暗行动》在英国累计销售了372万2411套，成为英国历史上最畅销的游戏，排名第二的是《COD MW2》，销量为370万套。

松野泰己加盟Level-5，新作开发中



《放浪冒险谭》、《最终幻想XII》等名作制作人正式复出

Level-5于6月29日宣布，曾主持开发了《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《放浪冒险谭》、《最终幻想XII》等大作的王牌游戏制作人松野泰己已加盟Level-5。松野泰己有两部作品获得《FAMI通》满分评价，是公认的业界鬼才。但是在开发《最终幻想XII》中途以健康状况恶化为由而离职，之后去向不明。如今松野泰己是在Level-5社长日野晃博的游说下而加盟。

松野泰己表示，之所以加入Level-5，是因为他认为这是一家非常有魅力的公司，而且他和日野社长有着共同的理念。《莱顿教授》与《闪电十一人》都是松野非常欣赏的作品，他的侄子侄女还有朋友的孩子都很喜欢玩。而日野晃博称赞松野泰己是“制作人中的制作人”，是一个真正的大师级人才。日野将会给松野充分的自由，让他自由开发自己想做的游戏。

松野泰己在Level-5开发的首部作品详情尚未公布，从插画中可以看到手持大盾牌、全副武装的骑士，还有手持长剑、斧头的战士，以及巫师、弓箭手等角色，这些插画是由原SE画师皆叶英夫成立的Designation创作。松野泰己表示，本作是他构思10年的作品，并非其以往作品的延续。日野晃博透露，本作不仅希望吸引松野饭，也希望会有更多的中小学生喜爱。这意味着本作可能会有区别于松野以往作品风格的低龄向元素。本作不打算延续松野过往作品的史诗氛围，松野表示他不想用两年的时间开发游戏。这将会是一款用较短的开发周期制作的精致紧凑的游戏。

Bungie打造商业联盟，进军休闲游戏



神秘的“Bungie Aerospace”掀开面纱，首部作品夏季登场

早在去年3月，就有报道说Bungie正在打造新品牌“Bungie Aerospace”，现在这个神秘的商标终于揭开面纱。6月30日，Bungie宣布其将庆祝公司成立20周年，并以此为契机推出“Bungie Aerospace”——这并非游戏新作，而是一个合作伙伴计划。

“Bungie Aerospace”是面向手机游戏与社交游戏的合作计划，帮助独立工作室推出他们开发的游戏。通过该计划，将会给那些小型工作室完全的创意自由以及所需的资源，利用Bungie在业界的广泛人脉推动游戏的发展。在此计划下的首款游戏是西雅图Harebrained Schemes的首部作品，代号为“真红”（Crimson），将于夏季在Android和iOS上推出。

任天堂新研发中心加大投资

2009年任天堂在其京都总部附近买了一大片地准备盖一座大型的研发中心，目前该楼仍然是处于筹建阶段。最近《日经》报道任天堂准备向新研发大楼投入165亿日元，高于之前的120亿日元预算。这座新楼占地4万平方米，地面共7层，可容纳1500人办公，预计将于2012年1月开建，计划2013年底完工。通过这座新办公楼，任天堂将强化其研发能力，今后任天堂的所有开发人员都会转移到这座研发中心办公。

英警方逮捕PSN黑客事件疑犯

伦敦警察厅于6月21日宣布逮捕了一名埃塞克斯郡的19岁居民，警方认为他与几个月来游戏业界一连串的黑客攻击事件有关。这次抓捕行动是在美国FBI的帮助下进行的，有大量的线索与证据支持。警方相信嫌犯曾对“重大组织犯罪署”的网站发动了DDoS攻击，此前LulzSec黑客组织已经承认对此事件负责。此外英国警方认为疑犯也参与了对PSN的黑客袭击，这也是LulzSec已经承认的一起黑客“壮举”。不过在这位英国年轻黑客被逮捕后，LulzSec在网上发布了一则具有戏谑色彩的声明：“看来LulzSec的伟大领袖被逮捕了，现在一切都完蛋了……等等……我们都还好好地在这儿啊！他们抓到的是哪个可怜虫呢？”



我们正在考虑同时在Wii和Wii U上推出《勇者斗恶龙X》。目前我们正在研究是否能使其成为Wii U的首发游戏。

Square Enix社长和田洋一最近在面向投资者的会议中表示，正在开发中的《勇者斗恶龙X》可能会推出Wii U版，并且争取成为Wii U首发游戏之一。



业界声音

PSV将具备网络电话功能

索尼曾与互联网电话服务公司Skype合作，为PSP添加了Skype网络电话功能，只要用Wi-Fi接上网络，就可以把PSP变成移动电话，直接拨打好友的手机或固话号码。虽然微软最近以85亿美元收购了Skype，但是索尼与Skype的合作可能仍将继续。

最近有报道称，索尼在巴西举办的一次会议期间透露，索尼的新掌机PSV也将支持Skype网络电话功能，与其3G功能配合，几乎就可以拿来当手机用了。不过索尼官方目前并未确认此消息。



原《COD》团队神秘新作即将亮相?



Respawn工作室官网上线，科幻题材射击新作概念图公开?

《COD》开发商Infinity Ward创始人Jason West和Vince Zampella离开Activision后，成立了Respawn工作室，并拉走了"《COD》系列"的主力开发团队，但是因为与Activision一直在打官司，所以新作迟迟无法开工。不过看起来该公司目前已克服万难，开始制作游戏了。最近在其刚开张的官方网站上预告了一款神秘新作，其中有一张故意模糊化的图，从中还无法看出端倪。此前EA Games总裁Frank Gibeau曾暗示Respawn的新作将会是科幻射击游戏。

此外在Respawn官网上还提供了公司职员名单，其中有《哈利·波特与火焰杯》美术设计师Iain McCaig的名字，Respawn的神秘新作也是由他担当原画设定。其他多数职员都是"《COD》系列"开发人员，还有6位是"《战神》系列"开发人员。

新闻短波

INFO

9成PSN用户回归

经过了两个多月的努力之后，如今PSN终于逐渐恢复正常。索尼CEO霍华德·斯金格日前在年度股东大会上表示，90%的PSN用户已经回归，用户对PSN的信心正在提升。

SE关闭洛杉矶工作室

早在2008年Square Enix在收购Eidos的几个月前于洛杉矶开办了一个游戏工作室，最近有报道称该工作室已经被关闭，开发中的下载游戏《Project Dropship》早在今年3月就被取消。

PSV《梦幻之星Victory》开发中

"《梦幻之星》系列"程序师棚濑健一日前在自己的微博上透露，该系列最新作《梦幻之星Victory》已经在开发中，该作原名为《梦幻之星携带版3》，更名的原因是对应平台从PSP转为PSV。

《黑色洛城》出货400万

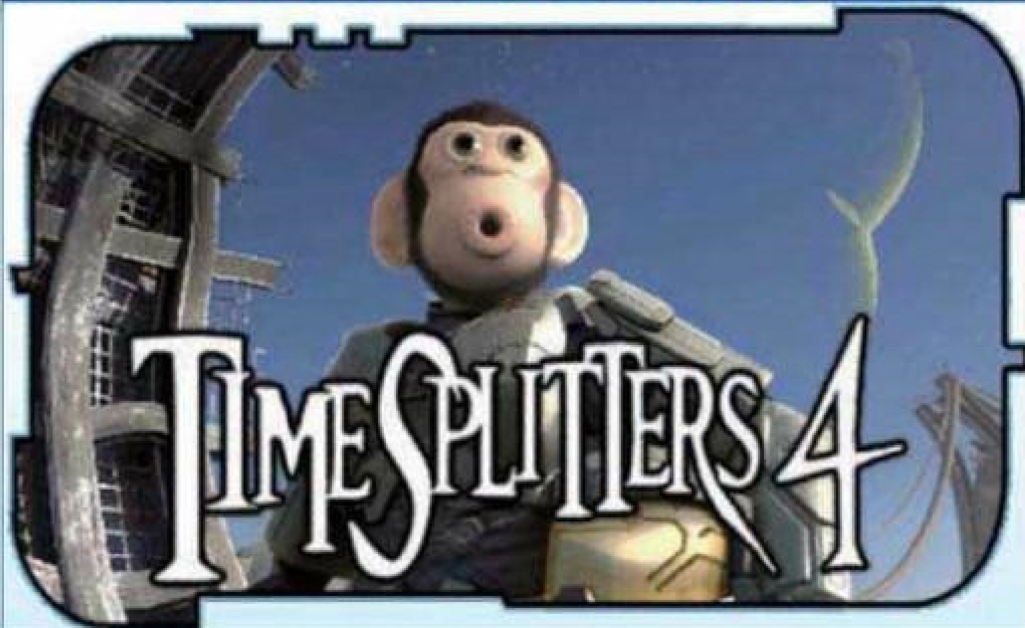
Rockstar近日确认，《黑色洛城》目前出货量已经突破400万套，今年秋季将推出PC版，该版本将支持3D模式。

《DQX》9月公开

Square Enix最近宣布，《勇者斗恶龙》的"罗德三部曲"Wii复刻版将于9月15日发售，为了提高该作对玩家的吸引力，游戏中将会收录《勇者斗恶龙X》的预告片，相信这将会是《DQX》预告片的首次亮相。



微软次世代主机明年E3亮相?



多个渠道传闻指出，微软将于E3 2012公开X360后续机种

6月中旬，有报道称德国Crytek公司的内部人士透露，微软的次世代主机将会在E3 2012展前发布会上公布，该主机将会使用微软的DirectX11技术。Crytek认为微软将延续X360的战略，在索尼之前推出其新主机。而Crytek将会利用新主机公布的机会，公开与之对应的《Timesplitters》新作。但是在这则报道出现之后不久，Crytek出面澄清了谣言，表示他们对微软是否会公布新主机一无所知。

尽管如此，最近又有来自BGR网站的报道称他们获得了微软娱乐设备部的内部消息，确认微软将于E3 2012公布新主机。据称微软从2006年就开始开发该主机了，今年初微软曾公开招募工程师开发次世代主机。不管新主机何时公开，几乎可以确定的是该主机已经在研发中。

《战国BASARA3宴》秋季开幕!

《战国BASARA3》虽然备受玩家们好评，但只有16名可使用角色这一点让不少老玩家多少有些不满。大家一直期盼着资料篇的出现，这一愿望极有可能会在今年秋季实现。《战国BASARA3》的资料篇《战国BASARA3宴》的主题是剧情和派对，根据过往惯例，应该是会加入一些喧哗搞笑的剧情。另外，可用武将也将增加8人，分别是松永、片仓、猿飞、小早川、天海、最上、立花和大友，还有更多可使用武将尚未公布，相信这部足料的《战国BASARA3宴》应该足以令玩家们感到满足了。

我们总是努力服务于最多玩家，但有时候这不是我们所能控制的。



NBGI社区经理Charlotte Toci承认，当初《薄暮传说》在X360上独占发售确实是微软出了一大笔钱的结果，就像索尼出钱买走《暴雨》独占权一样。虽然他希望所有平台的玩家都能玩到NBGI的游戏，但有时只能被迫放弃一部分玩家。

业界声音

在我的内心深处，老实说，要是销量能超过千万，我死也瞑目了。



《战争机器3》制作人CliffyB日前表示，该作销量至少在600万套以上，他本人希望游戏销量能达到千万，不过对此目标"我只能祈祷并期盼，这要靠玩家用他们的钱包来投票"。

业界声音

《生化奇兵 无限》夺得E3 2011最高殊荣



E3大奖结果揭晓,《无限》称雄,PSV力压Wii U夺得最佳硬件奖

每年E3展之后，由欧美众多权威媒体组成的评审团将会对展出的软硬件产品进行投票评选，由此得出的结果被认为是E3展最权威的奖项——这就是"游戏批评家大奖"（Game Critics Awards）。这是业界最有份量的奖项之一，代表了权威可靠的专业意见，今年的游戏批评家大奖共有35家媒体参与，最终2K Games的《生化奇兵 无限》击败实力强劲的众多对手，夺得了包括"展会最佳作品奖"在内的4项大奖，成为最大赢家。甚至"最佳原创游戏奖"也被它收入囊中，以表彰其原创的背景设定。

"展会最佳作品奖"（Best of Show）是游戏批评家大奖中最重要的奖项，今年获得提名的还有《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《上古卷轴V天际》，以及《古墓丽影》和《未知海域3》,这两款呼声颇高的游戏在《生化奇兵 无限》的压制下不仅与大奖无缘，连"最佳动作冒险游戏"的头衔都被抢走。另外两个最受关注的奖项是"最佳硬件"和"最佳动作游戏"，最终PSV击败了Wii U，夺得最佳硬件奖，这是多年来索尼与任天堂的新主机之争中难得的胜利。而"最佳动作游戏"类型因为涵盖了FPS，所以集中了最多的商业超大作。《战地3》获得最终胜利，在"COD3 VS 战地3"之争中,《战地3》至少在业界口碑上先赢了一局。

E3游戏批评家大奖	
最佳作品奖	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳原创游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳PC游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games）
最佳动作冒险游戏	生化奇兵 无限（Irrational Games/2K Games，PC/PS3/X360）
最佳家用机游戏	上古卷轴V 天际（Bethesda Game Studios，PS3/X360）
最佳掌机游戏	Sound Shapes（Queasy Games/SCEA，PSV）
最佳硬件	PSV（SCE）
最佳动作游戏	战地3（DICE/EA Games，PC/PS3/X360）
最佳角色扮演游戏	上古卷轴V 天际（Bethesda Game Studios，PS3/X360）
最佳竞速游戏	极限竞速4（Turn 10 Studios/Microsoft Studios，X360）
最佳格斗游戏	街头霸王对铁拳（Capcom，PS3/X360/PSV）
最佳体育游戏	FIFA 2012（EA Canada/EA Sports，PC/PS3/X360）
最佳社交/休闲游戏	Sound Shapes（Queasy Games/SCEA，PSV）
最佳体感游戏	塞尔达传说 天空之剑（Nintendo，Wii）
最佳网战游戏	战地3（DICE/EA Games，PC/PS3/X360）

PSV:一切以经济性为前提

SCE全球工作室总裁吉田修平最近在媒体访问时透露，PSV从2009年初开始研发，当时的目标价位就是2.5万日元。先把目标成本定下来之后，再努力实现尽可能最高的性能。在软件方面，考虑到当前很多开发商需要在引擎研发方面投入高昂成本，因此索尼将为PSV提供非常友好的开发环境，第三方无需自己开发引擎就可以直接为PSV制作游戏。虽然目前还处于初期阶段，第三方能在PSV上实现的画面效果已经令人非常满意。另外，吉田修平表示PSV的硬件最终规格并未确定，在发售之前可能还会进行一些调整。不过按键配置确定不会变动了，实际上目前的PSV键位配置是由第三方开发商决定的。



看到任天堂公布的东西之后，我看还没有必要嚷嚷着："哦！我们最好赶紧搞出一部新的PlayStation出来。"



SCEA总裁Jack Tretton日前再次强调索尼还没有开始考虑PS4，他还表示Wii U有的东西PS3早就都有了。

业界声音

PS4明年上市？年产2000万台？



台湾媒体称和硕与富士康年底开始生产PS4

虽然索尼多次强调"目前不考虑PS4"，最近却有颇为可靠的消息渠道称PS4不仅已经在开发中，而且可能会在2012年上市。

台湾《DigiTimes》声称获得了当地代工厂商的内部消息，该渠道的消息称，PS4将由和硕与富士康共同生产，将会采用类似于Kinect的全身体感控制技术，而且代工厂方面可能今年底就会开始生产，将于2012年上市，2012年的全年产量目标为2000万台。

从索尼近期的动向以及PS3十年周期的目标来看，2012年推出PS4确实有些令人难以置信，而且第一年就生产2000万台主机，对于一部新主机来说更加不可思议。也有可能所谓的"PS4"只是一种内置动作侦测功能的PS3新机型，这样似乎更符合经济性原则。

技术上，我们对于能在它（PSV）身上做到的事超级兴奋，问题是，市场在哪儿？



虽然Activision已经公布了PSV版的《COD》，但是该公司CEO Bobby Kotick最近却坦言对PSV的市场潜力感到担忧。

业界声音

《黑色洛城》开发商压迫员工？

最近有报道称《黑色洛城》开发商Team Bondi工作强度过高，高强度加班的现象非常普遍。有开发人员在网上抱怨说，在Team Bondi，每个星期工作100个小时是常有的事。对此，国际游戏开发者协会（IGDA）主席Brian Robbins表示："如果每天工作超过12个小时的报道属实，这绝对是不能接受的，而且对当事人、最终产品乃至整个业界都有害。"他表示IGDA将对Team Bondi展开调查，并鼓励Team Bondi的员工向IGDA致信爆料。



纱迦视点



中文版之痛

今年2月，当我刚开始挑战《型可塑》中文版的时候发现了一个问题：这个游戏有45点追加成就需要DLC，而中文版的DLC还没上架。E3展结束之后，我的健身之旅再开，此时我惊奇地发现，原来中文版DLC依然没有上架。当然解决的办法也不是没有，那就是再买一张美版游戏，然后去美服买DLC……

大作推出中文版当然是好的，尤其是像《型可塑》这种游戏，但是厂商也应该注意售后服务。由于众所周知的原因，中文版游戏的销量普遍不高，这使得除EA、Koei等少数厂商外，大部分第三方对中文化都毫无兴趣。如今我们玩到的官方中文版游戏基本上都是索尼和微软争取过来的，索尼和微软不遗余力地推广中文版游戏，自然有它们的经营战略。不过一般来说中文版的发售日要比原版晚，而且翻译质量有时难以服众，例如《真・三国无双6》中文版里的"普"军。

> "……如此一来，中文化带来的正面效果无疑会大打折扣。"

再加上DLC、更新等售后服务经常拖延甚至取消，让购买了中文版的玩家颇为不爽。如此一来，中文化带来的正面效果无疑会大打折扣。

最近还有个现成的例子。PS3游戏《魔界战记4》很早以前就宣布会推出中文版，因此很多中国玩家都放弃了2月推出的日文版。不过今年10月，日本一会推出包含了DLC内容的《魔界战记4 完全版》，而8月登场的中文版《魔界战记4》则不会收录DLC内容。虽说中文化的魅力不是一两个DLC能比的，但此举无疑会刺伤苦等中文版的玩家。

还是说回《型可塑》。其实像《型可塑》中文版这样的问题完全可以避免，最好的例子就是日版《型可塑》。日版《型可塑》从一开始就确定不会加入DLC，因此日版的成就上限只有1000点，而且成就的点数分配也经过重新设计。反观《型可塑》中文版则是DLC还未上架，就早早把成就加了上去，结果现在搞得买了中文版的玩家玩不到全部内容。其实《型可塑》中文版已经包含了英文内容，厂商完全可以设定为当玩家将游戏语言设为英文后使用美版DLC，这样问题不就解决了吗？

现在的游戏比过去要复杂得多，过去一个游戏卖到玩家手里之后，基本上和厂商没有什么关系了。现在则不一样，厂商还得考虑DLC、在线升级、网络维护等等一大堆工作。这使得游戏中文化的工作也变得更加繁重，光是汉化游戏本体只是完成了第一步。虽说有这样的第一步我们已经很满足了，但十全十美不是更好吗？

虽然这篇文章是由一个X360游戏而起的，但平心而论Xbox LIVE还是不错的。PSN玩家经常为港服台服晚出甚至不出DLC或更新而苦恼，更别提中文版游戏的DLC了。而Xbox LIVE除少数限服的内容之外，基本上都是全服同步更新的。写得这里不禁又想到了Wii U，不知任天堂的网络能不能做得更好呢？

星夜视点



平井一夫升官论

近期"平井一夫升官"的消息引起不少玩家的关注，国内网站上出现了一些翻译错误的报道，说是"平井一夫升职为SCEI总裁，取代了Andrew House的职位"，把人看得云里雾里，不知所云。了解业界的人都知道，5年前平井一夫就取代久多良木健成为SCEI社长（即总裁），Andrew House只是SCE欧洲分公司总裁，是平井一夫的下属。在这次的人事变动中，真正升官的是Andrew House，平井一夫从SCEI的社长"晋级"为会长，原会长佐藤明正式退休。

> "平井一夫变成会长可能只是为继承霍华德・斯金格之位做铺垫。"

之所以是打引号的"晋级"，是因为这种手段在日本企业界实在被用得太多。从社长到会长，头衔上是晋了一级，实际上是从掌管大局的头号人物变成让出实权的挂名头衔。5年前久多良木健就是从社长"晋级"为会长，大家都知道他是因为PS3的失败而被剥夺了实权，不过当时索尼的官方声明中否认人事变动与PS3的处境有关，正如现在索尼否认平井一夫的职位变动与闹得沸沸扬扬的PSN黑客事件有关。与5年前不同的是，久多良木健变成会长后基本宣告了自己在索尼职业生涯的结束，而平井一夫变成会长可能只是为继承霍华德・斯金格之位做铺垫。

PSN黑客事件虽然损失惨重，但是与PS3造成的数十亿美元损失相比只是小儿科，而且主要的错不在平井一夫。况且他在此次事件中表现出还算不错的危机处理能力，不少分析家认为能否顺利处理此事件将成为平井一夫能否成为索尼集团社长的一个重要考验。平井一夫到底有没有通过考验，我们外人无法得知，不过前段时间霍华德・斯金格曾数次表扬平井一夫处理妥当，看来他在老霍心目中的地位仍然坚如磐石。那么为何风波刚刚过去，平井一夫就被调离岗位呢？也许这恰恰说明平井一夫真的要升官了，斯金格可能正准备将领导整个索尼集团的重任交给他，既然要打理整个集团，自然无法继续担任SCEI社长，掌管游戏事业的大小事务，今后需要放眼全局，打理整个集团的业务。

平井一夫曾表示，在PSN事件爆发的一个多月时间里，他几乎是不眠不休地在处理此事。可能就是因为这样，在这起风波过后，他发现应尽早将SCEI的管理权交给他人，否则已经掌握索尼集团整个消费电子产品事业的他就无暇顾及其他部门了。

至于Andrew House，升职对他来说不一定是好事。SCEI目前仍是一个烫手山芋，不管是谁接管，都要承担巨大的压力。本财年SCEI预计仍将亏损，而且接下来还有PSV的首发、PS4的研发……每走一步都将是危机四伏。当然，一直在升官的平井一夫也不轻松。上财年索尼集团亏损额再创历史新高，斯金格可能是因为这样才准备早点让位。毕竟，69岁的心脏哪能经得起如此折腾……

微软后院里的索尼前锋

——Sucker Punch的故事



他们辞去了全球最大软件商的待遇丰厚的工作，创办了他们自己的公司。他们大多没有游戏开发经验，最多也只是小有经验。他们连游戏是怎么发行的都不知道，就懵懵懂懂地进入了娱乐行业里竞争最激烈的领域。对于自己能否成功，他们毫无把握。十几年后，他们终于可以自豪地对自己说："当初的选择是正确的！"

这是 Sucker Punch 的故事，他们出身自微软，却成为索尼的猛将。他们被称为"微软后院里的索尼前锋"，他们打造了《狡狐大冒险》和《无名英雄》，现在他们正处于巅峰状态。

文 清国清城 文 星夜 美编 NINA

衰仔出击

Sucker Punch 的几位创始人都有丰富的编程经验——只不过与游戏无关。他们之中，有游戏制作经验的人只有一个——就是如今的 Sucker Punch 首席制作人 Brian Fleming。他曾经花了一个暑假的时间参与开发了一款 Apple II 电脑的游戏，名为《加州运动会》(California Games)。Sucker Punch 联合创始人、现任开发总监的 Chris Zimmerman 说："Brian 和我曾经在微软从事与游戏无关的项目，干了有八九年。我们都觉得累了，厌烦了在大公司的工作环境。"

于是这群寻求新挑战的好友们离开了微软，在距离微软总部不远处建立了自己的工作室。走出巨型集团的伞下，自己承受外界的风雨，随时都要做好创业失败破产的觉悟。Zimmerman 说："对失败的恐惧激励着我们的前进，我们不是顺着胜利的香气前进，而是为了摆脱失败的恶臭而狂奔。"



■Chris Zimmerman

这样的一家年轻新企业，首先的重要任务是给自己取个名字，要取一个让大家记住并且喜爱的名字并不容易。"Sucker Punch"这个名字形成于网络泡沫时代的中期阶段，在想名字的时候，几个创始人同时在慎重考虑的问题是可以直接用公司名注册域名，所以要先排除掉已经被抢注的名字。Zimmerman 回忆说："我们想了一些确实很弱的名字，大概有十个备选的名字，我让我妻子看看那些名字给点意见，然后她说'我才不在乎你给公司取什么名字呢，只要不是衰仔出击(Sucker Punch)就行。'我们想了想，觉得 30 多岁中年妇女讨厌的名字估计就是 15 岁少年最喜欢的名字，所以就定了这个名字。我想她现在应该已经原谅我了。"

令人头痛的取名问题就这样在一句不经意的话语中很儿戏地决定了，但 Sucker Punch 对待游戏业界的态度并不儿戏。

Sucker Punch 的开发团队因为缺乏对游戏产业的了解，刚开始时难免有行差踏错的时候。这群从微软走出来的程序员们都有数额不低的个人积蓄，他们相信大型游戏发行商们不会对 Sucker Punch 那样的初生之犊感兴趣，所以他们决定自己掏钱负责游戏的制作与发行。他们的第一个项目叫做《火箭 轮上机器人》(Rocket: Robot on Wheels)，是一款 N64 游戏，历时两年开发，因为没有发行商的注资，几个创始人靠着自己的积蓄将游戏做到了 70%。他们相信做出来的游戏完成度越高，找到发行商谈合作时胜算越大，可惜事与愿违。

大发行商们早已形成很成熟的游戏审核标准，他们购买游戏发行权的标准不是看 DEMO 的完成度有多高，而是其设计概念是否有潜力。那些已经开发到后期阶段的游戏反而难以再进行修改，可能反而不利于整体质量管控，对于名不见经传的小开发商独立开发出来的游戏，就更难有信心了。很多发行商是在项目被通过、正式进



▲十几年前，Scuker Punch做完《火箭 轮上机器人》时拍摄的集体照。



▲Sucker Punch的处女作《火箭 轮上机器人》。

入开发阶段之后就开始规划从制作到销售的整个流程。Fleming 说："我们开发了一年多之后才找到了发行商，他们很惊讶地盯着我们说'这些都是你们自己做的?'他们的目光就像在看火星人一样。很幸运的是我们没有被饿死，但是在这游戏身上损失的钱也真够多的了。"

最终 Sucker Punch 把他们的处女作签给了育碧，游戏于 1999 年 11 月发售。《火箭 轮上机器人》的销量不是很高，不过媒体的评价相当积极，根据 Gamerankings 网站的统计，其媒体平均分为 81 分，甚至被英国 Gamesradar 网站评为"年度最佳游戏"。Gamespy 网站曾将其评选为"史上最被低估的 25 款游戏"之一，游戏中可以自由探索的丰富场景在当时来说非常难得，而且成熟有趣的关卡设计让人很难相信这是一家新工作室的处女作，它甚至拥有出色的物理系统，并与游戏系统巧妙结合，同样的系统在很多年后才被《半条命 2》发扬光大。虽然对 Sucker Punch 来说这是一款亏本的游戏，但是业界的好评给了他们继续向前的动力，他们相信自己进对了行业。下面他们需要的是能被市场认可，帮他们赚到钱的游戏。

狡狐冒险

《火箭 轮上机器人》中的大反派是一只浣熊，Sucker Punch 认为把浣熊变成下一款游戏的主角没准也能扭转他们的命运。但这名英雄应该与传统游戏主角有所不同，所以他的身分被设定为盗贼。"我们觉得在浣熊的黑眼圈上戴一个面具看起来超有趣，所以就设计了 Sly Cooper 这么一名角色。"


▲《狡狐大冒险》的初期设定图。该三部曲在玩家中呼声极高，据Sucker Punch透露，直到现在，因为"《狡狐》系列"而给他们写信的玩家还是比《无名英雄》多。

已经吃了一次大亏的 Sucker Punch 这下知道了业界的经营模式，他们不再老实巴交地自己先把游戏做起来，而是在有了新作企划案之后就开始到处找发行商。当时 Sucker Punch 已经与育碧建立了良好的合作关系，但是他们仍然决定向其他发行商兜售《狡狐大冒险》的游戏创意，看能不能为自己争取到更好的条件。Fleming 说："当时我们研究了一些最成功的平台动作游戏，发现真正取得大成功并成为标志性作品的全部都是硬件商发行的游戏。"抱着这样的想法，Sucker Punch 找到了索尼。

当时创始人之一的 Bruce Oberg 对于能否获得索尼的支持并不报什么希望，因为索尼已经公布了顽皮狗和 Insomniac 开发的《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》，在 PS2 上的第一方平台动作游戏已显得拥挤，又怎么看得上默默无闻的 Sucker Punch？不过抱着试试也无妨的心态，Bruce Oberg 带着《狡狐大冒险》的企划案参加了游戏开发者大会，在会场上碰到了当时的 SCEA 产品发展部副总裁 Jack Tretton。Jack Tretton 看到 Oberg 的演示后大为满意，在赞不绝口的同时表示了合作意向。当时 Oberg 以为对方只是在说客套话，想不到第二天就接到了 SCEA 相关人员的邀请。经过多次会谈之后，Sucker Punch 与 SCEA 签署了三部曲的独家发行协议。

找索尼合作的一个好处是不用为不同平台不同的开发环境而发愁，因为索尼出资开发的游戏只可能是在他们的主机上发售，而且还会获得索尼的技术支援，PS2 的开发套件也是由索尼方面免费提供，SCEA 福斯特城工作室负责为 Sucker Punch 工作室提供全程技术支持。Insomniac 工作室也为 Sucker Punch 传道授业，而且通过产品交叉宣传的方式提高其作品曝光度，在《瑞奇与叮当 3》的零售版游戏中就附带了《狡狐大冒险》的 DEMO。Fleming 说："在开发《狡狐大冒险》的中期，我们的目标是卖 50 万套，达到这个目标就开发续作。"结果游戏发售后销量迅速突破百万，狡狐 Sly Cooper 成为 PS2 时代的标志性角色之一，被国际游戏开发者协会评为 2003 年度最佳原创角色，并获得美国互动艺术与科学协会的"杰出动画成就奖"。Sucker Punch 创造了一个脍炙人口的三部曲，系列销量突破 400 万套。

《狡狐大冒险》被 IGN、Gamespy 等多家媒体认为是一款本该取得更高成就的游戏。卡通渲染的风格非常适合平台动作游戏，Sucker Punch 的独特个性表现在游戏的许多方面，人物个性的塑造极为传神，主角 Sly Cooper 被 IGN 称赞为"自从索尼克以来最迷人的平台动作游戏角色"，还有聪明的乌龟 Bentley、鲁莽而勇敢的河马 Murray 都给人留下深刻印象。


▲狡狐Sly Cooper经过了七八次的形象修改之后终于成型。

Sucker Punch 的恶搞精神也发挥得淋漓尽致，游戏中充满了对《潜龙谍影》、《蝙蝠侠》等作品的恶搞痕迹。游戏节奏流畅紧凑，读盘时间也很短。游戏中总是时不时的有惊喜出现，充满趣味性的迷你游戏点缀在设计巧妙的关卡之中。

《狡狐大冒险》发售后，Sucker Punch 成为索尼第二方游戏开发商的一员，难免会与其他第二方做对比。Sucker Punch、顽皮狗和 Insomniac 都是索尼的第二方，都是开发平台动作游戏，都是索尼的得力爱将。这三家公司的发展经历也都有一些相似之处。Zimmerman 谦逊地说："和他们做对比是抬举我们了，因为他们做的都是伟大的游戏。当时我们觉得自己就像律师事务所里的初级合伙人一样，到《狡狐》三部曲结束后才感觉自己的份量提高了一点点。"与顽皮狗和 Insomniac 一样，Sucker Punch 知道自己不能总是做平台动作游戏，不能永远围着卡通浣熊转，要跟着业界技术的进化与时俱进。当索尼告诉开发商们"PS3 即将到来"，Sucker Punch 开始策划他们最具野心的新作。

当 Sucker Punch 开心地制作"《狡狐大冒险》系列"时，他们意识到时代正在改变。Zimmerman 说："如今的世界和我们公司刚成立时不同，大家买的游戏和十年前不一样了。我们必须适应业界的变化。《无名英雄》在游戏风格、角色和故事方面都是巨大的变化。我们工作室也因而在每个方面都发生了变化。"开发了 6 年的《狡狐大冒险》，Sucker Punch 所有员工都对新类型的游戏摩拳擦掌。不过他们最喜欢的始终是漫画题材，所以他们选择了超级英雄的方向。


▲《狡狐大冒险3》率先实现了3D立体画面。

无名英雄

在高清时代里，开发原创新作的难度之高是Sucker Punch始料未及的。《无名英雄》的最初构想是“超级英雄版《动物之森》”，在游戏开发的头6个月时间里，其设计概念在不断演变，作为游戏背景的虚构城市开始逐步成型，故事也逐渐羽翼丰满起来。《动物之森》的概念被抛到九霄云外，超级英雄的主题被挖掘得不断深入，开放世界、道德抉择等基本框架被确定了下来。当时Sucker Punch已经发展到60人的规模，不过这对于高清时代的大作来说仍然只是很小的团队。《无名英雄》由这60名开发人员制作了三年。其实当时Sucker Punch也可以要求索尼提供必要资金扩张工作室规模，让他们能在两年内完成游戏开发，但是制作人Brian Fleming认为保持较小的团队规模才能保持公司文化，确保游戏品质不变味。

导致《无名英雄》进度延迟的另一个原因是Sucker Punch即将转型到次世代时，遭遇了重大挫折——2005年Chris Bentzel带领多名核心人员跳槽到谷歌，这给Sucker Punch造成巨大打击，也是其在次世代转型时落后于Insomniac和顽皮狗的主要原因。Chris Bentzel是Sucker Punch草创阶段的主力程序员，在《狡狐》三部曲开发期间扮演了重要角色。这位在Sucker Punch工作了8年的元老突然离去，还带走了一些重要技术人员，对于Sucker Punch这种小规模的公司来说几乎是堪称致命的打击，这也是Sucker Punch十几年历史中最惨痛的人才流失。Bruce Oberg至今仍因为此事件而对谷歌深恶痛绝，他坦言：“这起事件导致我们进入次世代的日程拖慢了一年。”

《无名英雄》的灵感主要来自DC Comics的两部超级英雄漫画：《DMZ》和《无人之地》，两个都是围绕经历了大灾难的城市。此外本作的导演Nate Fox本人曾被卷入1999年西雅图爆发的WTO骚动事件，当时世贸组织在西雅图举办了部长级会议，结果上万名反全球化人士在场外示威游行，场面近乎失控。这让Fox感受


▲在E3 2007正式公布之前，《无名英雄》的内部名称一直是《真实英雄》（True Hero）。



到无政府状态的可怕。Sucker Punch还参考了《GTAIII》的开放世界设计方式，以及《蜘蛛侠2》的超级英雄式开放城市。为了让玩家更能融入到游戏中，主角柯尔被设定为一个突然拥有了超能力的普通人，让玩家跟着主角一起逐步掌握更强的能力。剧本由Nate Fox亲自撰写，在游戏开发过程中经过了多次重大修改，并请到专业漫画作者Bill Harms帮忙写台词与宣传资料。在游戏开发过程中的最后9个月，剧本经历了一次重大改动。

Sucker Punch也低估了从卡通画面进化到高清真实画面导致的工作量巨幅提升程度。首先是要开发一个新引擎，Sucker Punch要从头开始研究PS3时代的尖端新技术，到《无名英雄》开发了十个多月之后才有引擎可用。没有引擎可用的时间里，美术团队只能在学习与筹备中度过。

在高清时代，游戏制作规模庞大，很多大作动辄三四百人的团队规模。而位于西雅图的Sucker Punch至今总共只有80人。这样小的团队要做出与《未知海域》、《刺客信条》等大作竞争的游戏谈何容易？Fleming说：“我们没想过成为最畅销的游戏，也从未对市场的走向担忧。我们相信只要一直朝着自己想要做的方向努力，就总会找到市场。”

《无名英雄》找到了自己的市场，2009年5月发售后，它成为PS3最出色的独占大作之一，拥有了一批忠实的拥寇。游戏销量也非常不错，虽然与真正的超大作相比还有不小的差距。据《西雅图时报》报道，索尼在《无名英雄》的身上投入了超过3000万美元的预算。Chris Zimmerman表示索尼对于原创新作的投入“有点疯狂”。令人欣慰的是，Sucker Punch交出了令人满意的答卷。《无名英雄》的Gamerankings的统计平均分超过86分，虽然在美国发售首周的销量只有17.6万套，但是之后持续热销，第二周的销量超过了首周，到2009年12月，总销量突破120万套。IGN给予本作极高评价，在“2009金游戏大奖”中将其评为“年度最佳游戏”、“最佳剧本”和“最佳演出”奖。目前其累积销量已经达到200万套。

美中不足的是，索尼虽然为《无名英雄》投入了可观的制作费用，但是宣传费却不够高。Brian Fleming曾抱怨索尼没有为《无名英雄》的首发提供足够的宣传支持。游戏的发售档期被安排在5月末市场开始转淡之时，这也说明索尼对它的重视程度不够高。同期上市的同类游戏《虐杀原型》因为有Activision强大的广告宣传，当月销量遥遥领先于《无名英雄》。不过后期《无名英雄》稳中有升的销售趋势证明了是金子总会发光的道理。《无名英雄》无疑是2009年夏季最让PS3玩家惊喜的游戏。

英雄归来

《无名英雄》获得的佳绩意味着续作必不可少。2010年春，演员David Sulivan在自己的微博上透露《无名英雄2》已经在开发中，同年7月该作正式公布。在当时公布的游戏设定中，主角柯尔的形象完全转变，从硬派中年大叔变成了阳光帅哥。玩家们对此无法接受，一时间各大论坛炸开了锅。Sucker Punch后来出面发表声明：“听到粉丝对原版柯尔的强烈支持，我们决定回归。”几个月后公布的新预告片中，柯尔恢复了光头大叔的形象，而且更加硬派。Sucker Punch在本作中使用了全新的动作捕捉技术，剧情演出部分因此显得更具电影感觉。

在很多游戏中，场景只不过是玩家战斗时单纯的背景。而Sucker Punch知道在《无名英雄2》中，场景需要为更高的游戏性服务。在这样一个开放世界中，保持场景的多样性非常重要，必须避免让玩家产生审美疲劳。而且因为柯尔可以在虚构的新


►《无名英雄2》里的柯尔原本是这样的帅哥形象。

马莱斯城里任意攀爬，所以在建筑的设计方面要更多地考虑功能性。

《无名英雄 2》开发启动后，Sucker Punch 首先参考了一些国际城市，比如伦敦和约翰内斯堡，最后选择以新奥尔良为参照，因为在这座城市里有非常多样的建筑风格，而且还有茂密的植被与沼泽。开发团队认为新奥尔良的狭窄小巷也会带来平台动作的丰富可能性。选定了参考对象后，Sucker Punch 的美术人员们马上开始实地取景。传统的哥特式建筑并不是很适合《无名英雄 2》的世界，所以 Sucker Punch 在此基础上融入了维多利亚和西班牙风格。Sucker Punch 的人力有限，创造一个风格多样的城市并不容易。所以他们很聪明地将整个新马莱斯城划分为无数个六角形组成的网状结构，每个六角形就相当于一个模块，可以在城市里自由移动，这样的好处是 Sucker Punch 可以将部分六角形模块复制，并移动到城市的另一个角落。由于城市规模很大，因此玩家不会注意到有哪些角落是完全一样的。

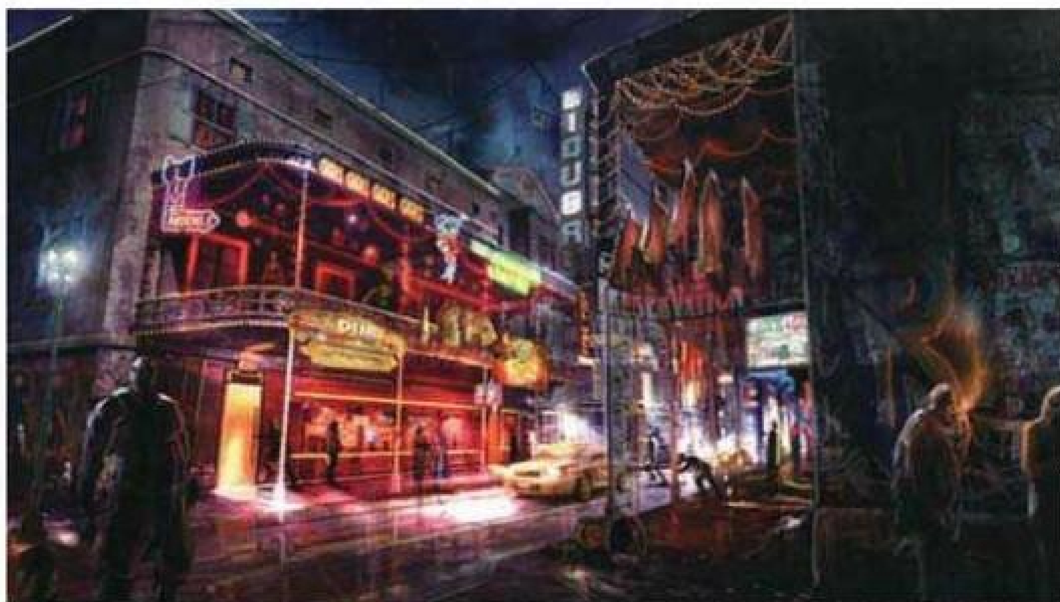
整个城市差不多建好之后，关卡设计师就开始将任务安放到场景中。此时开发团队会给一些建筑物添加一点额外的东西，比如增加一个平台，或者绳索，便于柯尔进行攀爬或滑行。在某些情况下需要对建筑进行大刀阔斧地改动以适应特定任务的需要，关卡设计师与美工要坐在一起进行调整，直到满意为止。

《无名英雄 2》虽然开发周期只有两年，不过由于已有现成的引擎，而且 Sucker Punch 对 PS3 性能的掌握更加深入，所以开发效率要高得多。本作无论是场景规模还是画面华丽程度都大幅进化，前作所蕴藏的潜力得以发挥。道德系统与镜头设置的一些瑕疵导致它的业界口碑无法进一步提高，但玩家表现出更高的热情。这款同样选择夏季上市的续作首周销量比前作提高 30%，之后也稳步保持略高于前作的销售状况。Sucker Punch 的兄弟工作室 Insomniac 和顽皮狗在 PS3 时代都继续打造三部曲，《无名英雄》的三部曲也是不可避免，相信在两年后应该会迎来《无名英雄 3》。

Sucker Punch 表示，《无名英雄》一代仅使用了 CELL 处理器三成的性能。在《无名英雄 2》中，由于对 PS3 硬件特性掌握的不断深入，已经能将 CELL 处理器的性能发挥到 50~60%。仅仅发挥一半的性能就有如此惊人表现，让我们不禁对《无名英雄 3》更加期待。

至于 Sucker Punch 打造的另一个系列，终于也在玩家的强烈要求下开发了续作。在今年 E3 展上公布的《狡狐大冒险 时空盗贼》将引入操纵时间的概念，将更具幻想色彩。由于 Sucker Punch 始终保持较小的公司规模，无暇兼顾《狡狐大冒险》，因此本作与之前 PS3 上推出的系列高清合集一样由 Sanzaru Games 开发，不过 Sucker Punch 方面也会提供帮助与监督。

在英语中，"Sucker Punch"指的是"弱者的反击"，有"出人意料"、"出奇制胜"之意。正如其名，规模不大的 Sucker Punch 总是那么出人意料，总是在不经意间给人以惊喜。他们并没有很高的作品销量，但总能以强烈的作品个性带给玩家独特的趣味体验。销量并非 Sucker Punch 关心的惟一指标，Fleming 说："很多年后，当我们都已老去，都已退休，当我们回顾过去所做的游戏，不会问自己'是否拿到那一年的销量冠军？'，而是'是否作出了最棒的游戏？'"


▲《无名英雄2》的场景设定图，突出表现多种多样的场景感觉。


▲《无名英雄2》的新马莱斯城灵感来自新奥尔良。

《无名英雄2》全球媒体点评

Sucker Punch 确立了超级英雄的典范，创造了堪称完美的超级英雄模拟游戏，这款游戏是你满足超人梦想的完美渠道……

——**Gaming Nexus，100 分**

丰富多样的开放世界，加上恢弘的战斗，以及用户自创内容的强大功能，造就了一个伟大的游戏。虽然道德系统有些许瑕疵，它带来了两种截然不同的游戏体验。

——**GameTrailers，92 分**

《无名英雄 2》满足并超过了大家的期待，很多细节的改进造就了一款更出色的游戏。

——**《PS 官方杂志》，90 分**

《无名英雄 2》几乎在每个方面都全面超过了前作，无论是出色的舞台设定还是伟大的游戏机制，只不过在故事上走错了方向。

——**The Escapist，90 分**

《无名英雄 2》并不完美，但是与前作相比没有那么多突兀的地方。镜头是本作惟一的大问题，不过还没有严重到让你不想玩的程度。用户自创系统的潜力无穷，只不过目前可由用户创建的任务功能还略少了一些。游戏在操作方面真是梦想成真，画面、语音与音乐都令人难忘。

——**Game Over Online，90 分**

感谢因果报应系统，这相当于让你用一款游戏的价钱玩到两款不同的游戏。《无名英雄 2》证明了自己是一个必买之作，加上优雅的游戏系统、出色的画面以及引人入胜的冒险，它绝对值得你收藏一套。

——**Eurogamer 意大利，90 分**

《无名英雄 2》在太强与太弱、凡人与超人以及冒险与克制之间达到了完美的平衡。它的缺陷在这伟大的成就面前显得无足轻重。

——**Joystiq，90 分**

我对《无名英雄 2》是玩得越多，对故事越不感冒，还不如就单纯地享受开放世界的超级英雄大战。本作牺牲了故事流程，换来了更美妙的东西。这也不是什么坏事。

——**GameInformer，88 分**

我只希望 Sucker Punch 保留本作的战斗 / 移动 / 超能力系统，然后延续前作的节奏、叙事与流程，这样才是绝对一流的开放世界超级英雄动作游戏。

——**1UP，83 分**

许许多多的小问题把《无名英雄 2》挡在了伟大作品的行列之外，不过柯尔的这次崭新冒险仍然有许多令人振奋的乐趣。

——**GameSpot，75 分**



文 华尔兹 美编 NINA

尽管游戏中有一些或良性或恶性的BUG，但《无名英雄2》仍然是PS3上最好的独占游戏之一。本来决定上期和大家见面的《无名英雄2》攻略因为E3而延迟到本期，希望攻略中的研究与奖杯等内容对大家有用。而后面剧情相关部分也希望对大家能够了解系列全部剧情起到帮助。还没有玩的玩家建议回避这些剧透内容。



无名英雄2		SCEA/Sucker Punch	动作
PS3	Infamous 2		美版
	2011年6月7日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

inFAMOUS 2 系统详解

1.善恶槽	2.能量槽
3.迷你地图	4.主线任务地点
5.善良支线任务	6.邪恶支线任务
7.紫色能量	



地图

游戏系统类似于《GTA》，玩家前往指定地点接任务，在地图中会有明确的目标地点提示，白色为主线任务，绿色为善良支线任务，红色为邪恶支线任务，黄色则为普通支线任务。按下L3则会以淡蓝色闪电形状显示附近可以吸收的电源，而深蓝色圆点则为碎片所在地。根据提示完成任务即可。在大地图中移动时需要灵活利用柯尔的各种技能，比如在电缆上滑行，空中飘浮等，而这些工具都会在大地图中显示，可以很大程度上加快柯尔的移动速度。



战斗系统

游戏虽是超能力题材，但实际战斗还是以射击为主。各种不同的超能力招式其实就相当于打枪游戏中性能不同的枪。而前作通过购买获得类似狙击的能力这次则会在剧情中获得，使用方法为按↑键即可进入精确瞄准状态。

柯尔在受到敌人攻击后，即使找到地方躲避，也会有很长一部分时间才会回复体力，玩家需要尽快吸收电量加快体力的回复。而游戏中使用各种远程攻击时都会消耗能量槽，这也必须是通过吸收场景中的电量来回复的。《无名英雄2》的主要战斗思路就是灵活利用场景中有电的装置补充电量与敌人战斗。

游戏中期可以习得按↓使用离子系的技能，这种技能威力巨大，范围超广，相当于是游戏的必杀技。而释放这种技能需要将敌人打倒后从其身上获得紫色能量，后期可以习得更多这种大范围超杀技能。

游戏中一共有四种离子必杀。离子旋风能将直线范围内包括远处的杂兵全部卷走，而离子寒冰（善）与离子吸收（恶）都是在柯尔周围发动的范围技，前者可以将敌人冻住，后者可以将柯尔周围敌人消灭的同时吸收电力。而最后习得的离子风暴对单体攻击力非常高，可以直接击毙暴虐怪等BOSS级敌人，不过打击范围有限。



近身战斗

《无名英雄 2》的近身战斗要比 1 代强不少，范围与实用度都有很大程度的提高。在使用近身攻击时画面左下角会出现一个能量槽，玩家在使用电崩击攻击的时候左下角的槽会上升，上升至 50% 即可按△键使用终结攻击，终结攻击的攻击力强于普通攻击数倍，而通过购买新的技能后也会增加另外一种终结技，这种终结技消耗较多，但威力与演出效果都会有所提升。



经验值

游戏中完成任务、将敌人击倒，杀死敌人或者完成一些特殊破坏等都会获得经验值，这些经验值不影响善恶槽，但可以通过消费购买新的招式。

善恶业力

游戏一大特色就是可以走善恶两种截然不同的路线，根据柯尔在游戏中的善恶行为，会得到蓝色或红色两种不同的经验值，利用这种经验值可以将善、恶业力升级。善恶业力各有三个等级可以提升，升级后柯尔的外形会发生变化，纹身、服装、面庞这些细节都会有所不同，而升级后更是可以开启许多新的强力技能。善恶两个业力各达到一次最大值可以获得两个奖杯。

善恶业力是可以倒退的，但不会有特写画面，如果想要“转职”那尽量通过剧情来完成，没有任务做时业力改变会很困难。

倾向善良路线的行为有

- 治疗倒在地上的人
- 帮助拆除炸弹
- 解救人质
- 将敌人活捉
- 使用离子冰冻等善业力技能

倾向邪恶路线的行为有

- 袭击路人
- 吸魂
- 镇压警察
- 镇压反抗者
- 镇压街头艺人
- 从路人手中抢夺碎片
- 使用例子吸收等恶业力技能

根据善恶倾向的不同，可以使用的招式与主线、支线任务都会有很大区别，而两种能力各有利弊，比起前作邪恶为王的设定要平衡不少。比如善路力有击中敌人以后回复一部分电能量的技能，倾向精准的持久战。而邪恶力量则在范围与威力上略胜一筹，消耗能量虽多，却可以靠吸魂来补充。个人认为如果算上任务难度来讲的话还是邪恶路线稍简单一些。



支线任务



游戏的支线任务很多，但内容大多以清敌或者找东西为主。支线任务以区域划分，完成区域内的任务后该区域便被柯尔占领，具体位置可以按 SELECT 键开大地图查看。

游戏的支线任务一共分三种，正义支线任务（绿色）、邪恶支线任务（红色）、以及普通支线任务（黄色）。前两种任务会根据玩家对任务的选择来提升善业力或恶业力，做完一个区域内的善、恶其中一个任务后，相反的另一个任务便会被封锁。比如完成了红色支线任务，那么玩家的恶业力会增长，同时该区域的绿色善业力支线会被封锁。

普通支线任务中也有不少涉及到改变柯尔业力的任务，根据玩家选择的不同，对柯尔业力的影响也不同。比如在“厉害”任务中，如果柯尔将其杀死便会增加恶业力，如果坚持等看守者回来便会增加善业力。另外一些分支任务做完后可以让该地区的医院为柯尔开放，这个医院相当于是 CHECK POINT，此后在非任务中状态下，如果柯尔不幸死了便可在该区域的医院附近复活。



碎片收集

碎片除了是游戏的收集要素外，收集一定数量后可以提高柯尔能量的上限值。游戏中碎片收集颇多，但非常体贴的是这些收集要素都会出现在迷你地图中。玩家在习得两种能力后收集会变得异常轻松，一种是碎片直觉，平时按 L3 只能显示迷你地图内碎片的所在位置，有了碎片直觉后按下 L3 键便可探测出迷你地图外离柯尔最近的碎片位置，在最后剩下几个碎片找不到的时候实在是太方便了。另一种是闪电链，有了这种能力可以看到碎片后就对其发射，柯尔即可瞬间飞过去取得碎片，可以省掉不少攀爬的过程，赶起路来也非常实用。建议玩家在流程中可以将顺手即拿的碎片拿到，然后在取得闪电链以及碎片直觉后开始慢慢收集碎片。







秘密情报

秘密情报属于另一收集要素，比起碎片，秘密情报用鸽子形态出现在地图中，并不显眼。而由于是鸽子，所以也一直处于运动当中，相比收集碎片有“碎片直觉”这个能力，鸽子只能慢慢找，好在数量并不算多。找到鸽子后用闪电将其打下来，上前取得即可。秘密情报内容都会对玩家了解游戏的剧情有所帮助。





inFAMOUS 2 HARD难度游戏心得及强敌攻破指南

强力技能推荐

在游戏初期粘性火箭的清除杂兵效果相当优秀，粘性火箭不要求玩家精确的击中目标，有很强的跟踪能力，对着大批的杂兵连续释放粘性火箭效果很显著，不过使用这招消耗也比较大，一定要多补充电能。而在HARD难度中敌人防御力很高，这样便需要发射更多次，几个电力吸收点位置一定要找准。对付BOSS级敌人由于攻击力太低故不推荐。

游戏后期会习得很多非常变态的强力技能，大大降低了游戏难度。比如地狱火箭相当于有游戏中除离子系必杀之外最高的攻击力，最高难度下的泰坦在这招连轰面前也撑不住几下，不过消耗同样很大，电源的补充非常重要。而流星手榴弹这种技能如果能尽早学会，战斗即可变得很轻松。

守护变压器任务

在HARD难度下的几个充电任务中，由于越往后敌人会越来越多，战斗时会显得棘手。玩家需要注意几点，首先柯尔可以对变压器进行无限充电，这样便能保证有足够的粘性火箭用来清除一部分敌人。其次要注意出现在变压器附近的敌人一定要及时击破，否则变压器被破坏一样算任务失败。另外，在部分地点可以利用对水面攻击导电的大范围来快速消灭敌人。离子系列的必杀技能用就用，不要吝啬。在最后阶段一直充电，即使挨打也有很大几率可以撑到最后，这点玩家可以多多利用。

卡墙角

这个对付大型BOSS的打法与《未知海域》相似，只要玩家躲在大楼后面，然后利用角度刚好能打到敌人。这样对方会因为大楼的阻隔无法攻击到柯尔，很大程度上可以在不受伤的情况下干掉BOSS。不过面对不停移动的BOSS（如暴虐怪）没什么效果。

暴虐怪

暴虐怪的遁地很是麻烦，好在地图上会显示其出现地点，在那里守株待兔即可。招式方面前期推荐使用手榴弹连扔，后期则改用强力火箭炮。暴虐怪喜欢冲向玩家，这时候建议边向后退边攻击，被扑倒后连按R1挣脱。暴虐怪最厉害的招式还是喷出的毒液，保持距离是战斗的关键，居高临下与其战斗也是个不错的方法。



巨嘴怪

巨嘴怪的弱点很明显，就在那张紫色口内，在其张嘴后用火箭对准口内连发即可造成很大伤害。初期没有火箭技能时应该以瞄准系的闪电攻击为主，手榴弹威力虽高，但比较难命中。巨嘴怪的吐毒液在HARD难度下比较难应付，一定要以及时闪避为主。柯尔在被其吸入嘴内前要尽快攻击其喉咙部位，不然会直接GAME OVER。



毁灭者

毁灭者应该是HARD难度下最难对付的敌人，其各种攻击发动速度都非常快，远程近程对柯尔的攻击力都很高，强攻的话很容易被屈死。玩家可以在远处先利用翻滚躲避它的直线形冰攻击，之后抓住时机发射火箭炮或者手榴弹，不要太贪，打几下就要留意它的下一次攻击。好在毁灭者的HP不多，使用高级别火箭的情况下很快就能将它打倒。



泰坦

泰坦在远程方面没什么优势，几个碎冰扔过来虽然攻击力高，但速度远不如毁灭者来的快。射线形攻击可以将柯尔推开，持久性强，不过攻击力不高，反复翻滚到掩体后面即可化解。反击方面，由于遇到泰坦已经是游戏后期，使用后期习得的高级火箭炮便可起到不错的效果。而任务“面对变化”中与冰泰坦在船上的一战场地比较小，玩家大可站在图示处对其猛轰，晕血了或者能量不够了就到后面吸电补充，由于对方只会在原地范围内活动，连续几次便可将其击败。





伯特崔德

异形化的伯特崔德弱点分别在头部、两肢以及腹部。三个紫色弱点比较明显，但打不准的情况下仍旧容易陷入苦战。在伯特崔德露出弱点前会有一个很明显的震地动作，在它作出这个动作时可以选择向其靠近，在近距离对着弱点攻击可以起到很好的效果。而此战边打边退仍是主要方式，沿路的电杆可以给柯尔提供足够的能量。路途中干扰的异形杂兵可以使用普通攻击配合终结技优先解决，邪恶路线还可以来一次离子吸魂进行补充。



巨兽

正义路线最终BOSS巨兽，在HARD难度下攻击力最高的仍旧是将柯尔吸到空中后抓住的招式，就算及时挣脱掉，所剩体力也已经不多，应该立刻吸收变压器进行补充。攻击巨兽应以移动状态下连续发射火箭为主，消耗方面有身旁变压器的无限电量保障，不用担心。露西来捣乱时使用粘性火箭或者直接跳到楼下近身攻击解决即可。



inFAMOUS 2 游戏秘技与继承相关

《无名英雄》1代的继承

继承之后可以根据1代中的善恶业力直接从1级开始。1里收集25%的blast shards，2会增加1格的能量槽。收集50%的blast shards，则可以增加两格。如果有1代的通关存档则可以获得1000XP。

2周目相关

玩家在将游戏的一种业力通关后即可选择保存中的“开始新游戏”来进行2周目，2周目不继承上一周目的内容。如果想在2周目拿HARD难度通关奖杯的玩家，建议在上一周目先将选项中的难度改为困难后再继续2周目。游戏在将两种业力都通关后便可以习得正邪两派除专属力量外的所有能力，并且通关后可以获得15000点XP。另外，玩家即使不小心将上一周目的通关存档覆盖了，2周目通关仍然可以习得两种能力和拿到经验值，这点玩家可以放心。



快速移动大法

游戏加快移动速度的方法很多，比如使用闪电链或者沿轨道滑行，但还有一种更快更便捷的办法。玩家在开启UGC后选择建立空白任务，这样便可以在地图上随意移动光标，选择退出UGC编辑后柯尔便会落到刚才光标移动的地点，利用这一点可以实现快速移动。比如解除“回到沼泽”的奖杯，我们只需要打开UGC编辑，选择“玩者自创内容”之后建立空白任务，将光标移动到沼泽地带，之后选择退出，柯尔便会从沼泽地带落下。另外这个秘籍在不联网的情况下也是可以用的。

无限XP

玩家在建立空白UGC任务之后自己进行游玩，在菜单中选择“超能力”并进行升级，之后选择退出后会发现超能力已经习得，但并没有消耗XP。利用这种方法我们只需要6000XP左右便可以习得全部技能。经过验证这一方法并不会影响奖杯的获得。

关于刷XP

游戏在通关，完成全部支线后仍然无法习得全部善、恶技能。除了利用BUG秘技外，玩家还可以在UGC任务中刷，其中不少玩家制作的关卡是专门用来刷XP的，看到名字为XP相关的任务内容多半是一大群敌人站着不动让你刷。





inFAMOUS 2 奖杯列表以及奖杯获得指南

要拿全部奖杯的玩家需要注意以下几点

1. 如果是2周目通关后可以使用善、恶两种业力的情况下，习得技能时尽量只习得所选择业力的技能和共通技能。另一业力的招式可以选择暂时放下不习得，以免后期经验值不够，习得不了全部技能，影响奖杯获得。

2. 尽量在决定收集的所在周目中收集“随手可拿”的碎片，这样后期碎片收集补完也会轻松不少。

3. 鸽子的收集最好照本文攻略中标示按自己的一个顺序来，以免收集过程的最后，不知道自己落下了哪个。

4. 攻关过程中注意见阳台就拆，见升空杆就爬，这样可以迅速收集“改头换面”以及“特快升降机”奖杯。另外还要留意各种犯罪，别忘了有阻止80个犯罪的任务等着玩家。

5. 停电区域击倒50个敌人的奖杯一定要在发生通电剧情前完成，也就是说通关后再想完成的话就晚了。

6. 由于游戏后期由一个业力的极端走向另一个业力的极端比较困难，玩家最好为正义与邪恶两个业力各建一个存档。因为部分奖杯在指定的业力下会比较好拿，而且不少奖杯必须是在指定业力中完成的，比如“正直不阿”、“人民英雄”等奖杯在正义业力中比较容易完成。而“大奸角”、“冷血柯尔”等则推荐在邪恶业力中取得。





奖杯名	获得条件	奖杯
历尽艰辛	困难难度完成游戏	金杯
为正义而战	善业力主线通关	铜杯
开创道路	恶业力主线通关	铜杯
黑箱作业	剧情中获得	铜杯
电车大爆炸	恶业力剧情中获得	铜杯
拯救露西	善业力剧情中获得	铜杯
分饰两角	恶业力剧情中获得	铜杯
救护车追逐者	善业力剧情中获得	铜杯
露西的策略II	善业力剧情中获得	铜杯
妮可丝式攻击	恶业力剧情中获得	铜杯
我是一个好爸爸吗?	恶业力剧情中获得	铜杯
解开真相	善业力剧情中获得	铜杯
碎片迷	收集50%的爆炸碎片	银杯
再来一片	收集所有爆炸碎片	金杯
大地主	完成第一个岛屿的全部任务	银杯
我的地头	完成第二个岛屿的全部任务	银杯
通晓内情	取得所有鸽子身上的秘密讯号	银杯
幕后黑手	取得50%鸽子身上的秘密讯号	铜杯
回到沼泽	返回沼泽区域	铜杯
大奸角	恶业力最大值	银杯
正直不阿	善业力最大值	银杯
肃清者	完成恶业力支线“暗杀”系列任务	铜杯
冰冻人才	完成善业力支线“冰超能力者”系列任务	铜杯
拆除危机	完成名为“危机”的任务	铜杯
爬山专家	爬上纽码瑞三栋最高的建筑物	铜杯
改头换面	摧毁30个阳台或其他大型物件	铜杯
小心脚下	将敌人打下平台	铜杯
收拾残局	使用100次电崩终结	铜杯
越远越好!	使用动力投掷丢50个物件	铜杯
冷血柯尔	击倒100个市民	铜杯
一人军队	击倒300个敌人	铜杯
人民英雄	阻止80个进行中的犯罪	铜杯
汽车式大屠杀	用动力抛掷投掷车辆砸死25个敌人	铜杯
与众不同的品味	殴打一名街头艺人	铜杯
同时触电	在水中击倒敌人或者市民	铜杯
换我自由	爬过铁丝网围栏庆祝重获自由	铜杯
威力大亨	使用离子必杀30次	铜杯
雷声隆隆	在结冰的工厂顶上，使用跳跃+□落下即可。	铜杯
雷霆万钧	使用跳跃+□落下同时击中5个敌人	铜杯
退货	使用轰击L1+X，反弹直升机的导弹	铜杯
兜风好日子	使用离子旋风一次击中6辆车	铜杯
高不可攀	离地面130米	铜杯
猎头族	按↑键之后进入精确瞄准，对着3名敌人头部放电即可	铜杯
特快升降机	爬上50条垂直升空杆	铜杯
停电中的激战	在未进行任务时，在停电地区击倒50个敌人	铜杯

强者越强 铜杯
购买善或恶业力中的所有能力（包括共通能力）

速配组合 铜杯
习得所有需要特定条件才能解开的能力

关卡升级 铜杯
使用UGC关卡编辑器建立新任务

UGC好奇者 铜杯
游玩10个玩者自创任务

UGC老手 铜杯
游玩25个玩者自创任务

好奇心旺盛 铜杯
将过滤器设为[最新]~并游玩当中5个玩者自创任务

难点奖杯解析

我的地头 大地主

这两个奖杯要求玩家做完所有的任务，这些任务中包括善业力或者恶业力独有的分支，由于一个区域只能善、恶业力任务二选一，所以玩家只要完成其中一个便可。全部分支完成后会发现仍有几个区域未被占领，那里的地图区域会出现红色标示，玩家需要来到该区域打倒那里的敌人，任务便会从他们身上掉出。注意不要将他们打到水里，或者轰飞，这样可能会找不到打出的任务。清空敌人后仍然不出现任务可以前往下一区域，先将那的任务完成再回来多半就有了。

退货

直升机出现的场合并不是特别多，只有特定的剧情以及任务中才会出现，玩家需要尽快完成，以免遇不到直升机。直升机在一开始的战斗中不会使用导弹，玩家需要先对其攻击造成其一定伤害后它才会发射，导弹发射前会用红外线对准柯尔，看准时机使用L1+×轰开即可。



回到沼泽

沼泽区域位于地图左上方的区域，也就是游戏一开始的地方，玩家可以在岛屿周围找到一条通往那里的电线，在那里还可以找到一只鸽子。

改头换面

钟楼附近的一圈有好几座阳台，用轰击将阳台下面的支架轰掉，绕着圈拆不一会儿就能拿到这个奖杯。

爬山专家

最高的三个建筑分别是有冰的建筑物上方，钟楼顶上，教堂顶上。注意一定要跳到这三个建筑物的最顶端才算数。



停电中的激战

注意是在没有接到任务的情况下前往停电区域杀敌，这里的杀敌数量可以累计，即使死掉也没关系。建议以使用近身攻击为主，电崩配合离子必杀很快即可将敌人击破。

高不可攀

玩家在走邪恶路线的最后一关中，柯尔会因为巨兽的能力飞到空中，只要飞到最高点即可解锁这个奖杯。



“《无名英雄》系列” 剧情回顾与漫画剧情补完

inFAMOUS 2



《无名英雄 2》中的开场与秘密讯号中透露了不少前作的相关信息，但相信没玩过前作或者没看过漫画的玩家仍然有不少谜团未解，华尔兹在这里将游戏的剧情做一些小整理，代大家回顾补完“《无名英雄》系列”的剧情。

《无名英雄》

柯尔只是一个没什么特别的快递工作者，但却在无意间打开一个包裹后启动了 Ray Sphere，在受到一次爆炸后拥有了控制电的能力，从此成为了超能力者。而这次大爆炸也使得城市周围开始出现瘟疫，政府决定封锁整个城市，各种对人民的镇压不断，面对瘟疫和政府，人类活在恐慌之中。



而在后来的报道中，柯尔被指认为这次大爆炸的元凶，全市的人民开始憎恨柯尔，在一次逃亡当中，他结识了 FBI 探员莫亚。莫亚告诉柯尔如果柯尔找到自己潜入第一之子组织内部的丈夫约翰 怀特，莫亚便帮助柯尔洗清罪名。

而柯尔在接约翰逃离时约翰表示并不认识莫亚并拒绝见面，柯尔才知道自己被莫亚骗了。约翰后来告诉了柯尔自己将 Ray Sphere 的放置地点。在凯斯勒、艾伦的大战中，扎克趁乱取得 Ray Sphere 并试图启动它，结果以失败告终，随后带着 Ray Sphere 与凯斯勒离开了柯尔。

凯斯勒让柯尔面临女友崔西与他人生命的选择，这段有点像《蝙蝠侠 暗黑骑士》。无论如何选择，崔西最后都难逃一死。



柯尔在获得更强大的力量之后与约翰一起找到了 Ray Sphere，无论如何选择，Ray Sphere

最终都被释放，而约翰也消失在这次爆炸当中。凯斯勒约柯尔做最终对决，在最后的决战中扎克冒着生命危险帮助了柯尔，击败凯斯勒的柯尔也得知了凯斯勒这一切计划的真相。等待着毁灭一切的巨兽袭来。



凯斯勒（Kessler）

最终BOSS凯斯勒其实就是穿越时空回到过去的柯尔自己，在《无名英雄》中凯斯勒曾在游戏中期现身为柯尔展示了未来发生的灾难，也就是说柯尔在未来会获得穿越时空的能力。

在凯斯勒时空的过去，他面对巨兽的袭来选择了逃避，因为无法放下妻子崔西与好友扎克的他不希望柯尔再次犯下与其同样的错误，所以通过电磁穿越时空回到过去与的柯尔见面。在第一之子组织中将Ray Sphere的开发提前完成，让柯尔尽早获得超能力，并夺走了柯尔的一切，崔西的死，扎克的背叛。这样才能使柯尔变强，对付巨兽。

凯斯勒知道扎克渴望得到超能力做英雄，便让扎克在柯尔面前展现最自私的一面，不顾他人性命启动Ray Sphere，结果却没有被发动，而凯斯勒随后蛊惑扎克说他知道原因是什么。扎克于是带着Ray Sphere与歉意跟随凯斯勒离开，丢给了柯尔背叛。



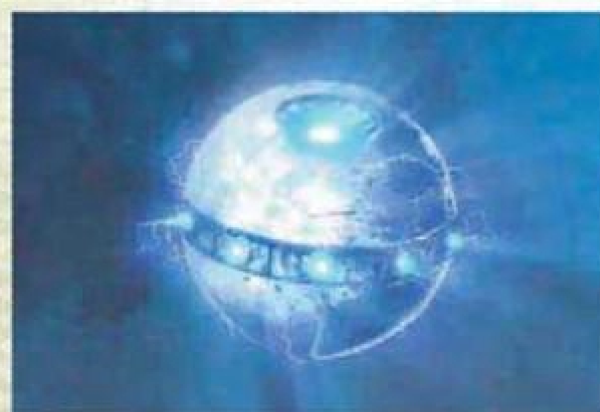
■凯斯勒所处世界的家庭。

凯斯勒的计划中除了挑拨柯尔与其挚友扎克之间的关系，另一个便是将柯尔深爱的女友崔西杀掉，面对平民与崔西，无论柯尔如何选择，最终都会失去自己的女友。



Ray Sphere其实是凯斯勒计划中的一部分，它只有对有天赋的人能激活，游戏中扎克无法将其激活就是这个原因。在凯斯勒的时空中Ray Sphere虽被制造出来了，但为时已晚，所以凯斯勒回到过去，帮助第一之子组织加快了Ray Sphere的制造，将Ray Sphere提前交给柯尔，让其更快的增强能力。但Ray Sphere实际上也可以使巨兽觉醒，由于Ray Sphere提前出现同样导致了巨兽提早袭来，这是凯斯勒意料之外的，柯尔不得不在《无名英雄2》中提前面对巨兽。

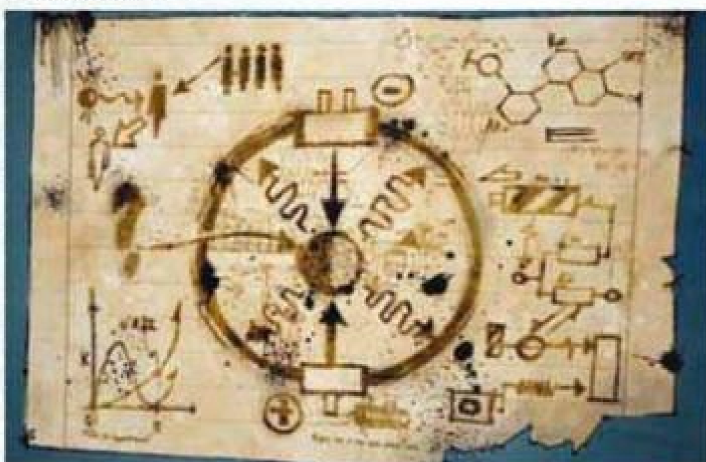
The Ray Sphere



这一神秘设备是一切的始源，《无名英雄》的故事便是围绕它展开的。莫亚视它为“一种终极杀伤性武器”。发动Ray Sphere会摧毁十几座城市，导致上千人死亡，而发动者则会获得极强的力量，也就是超能力，但只有有“天赋”的人才会被激发。所以渴望成为英雄的扎克曾不顾万人性命试图启动它，结果失败了。凯斯勒当然知道原因，这是他的计划之一。这个设备可以使柯尔变得更加强大。

The Ray Sphere本由第一之子开发，后因凯斯勒的“穿越”提前完成。Ray Sphere基于人体脉冲原理，并融入新的离子技术，发动的方法接近脉动。在一次对老鼠的实验中Ray Sphere使老鼠获得了超能力，仅凭一己之力杀死了三名武装警察。之后凯斯勒致力于将这种技术运用到人类上，大卫成为第一个实验对象，并在实验中变成了怪物。

在游戏1代的剧情中，柯尔找到Ray Sphere，根据善恶抉择选择摧毁或者使用它，无论哪种选择最终都会导致Ray Sphere被启动，正是在这次启动中与柯尔同行的约翰突然消失，柯尔也以为他已经死了。



▲Ray Sphere的设计蓝图。

第一之子（First Sons）



第一之子是前作中的神秘组织，他们研究促使人类进步的手段。致力于将普通人改造成超能力者，前领导者是年幼的奥尔登 泰特，后来被神秘人凯斯勒发动政变夺权。

历史上最早关于第一之子的记录可以追溯到中世纪的欧洲，在那个时期第一之子的成员对于超能力便已经深信不疑。该组织成员最早的领导者便是奥尔登 泰特的父亲理查德 泰特，他坚信自己的研究一定可以引发出人类潜在的超级力量，而凯斯勒在那时便与理查德认识（也许和穿越时空有关）。

之后，理查德泰特死亡，他的小儿子，奥尔登被分配成为集团的继承人。但由于凯斯特的到来将支配权拱手让出。凯斯勒利用未来的技术加快了组织的开发进度，并开发出了终极设备The Ray Sphere。

在凯斯勒死后组织面临解体，随后被约瑟夫接管并组成新的组织义勇军。



■历史中的第一之子。

奥尔登 泰特（Alden）



年少被流放的奥尔登发誓要展开报复，组成了新的组织Dust Men，组织中集合了许多贫困者与或无家可归或受压迫的公民。Dust Men发展壮大，并掌控了自己的一片区域，到后期组织中甚至可以制造出各种强力怪物。


■年幼被流放的奥尔登。

在一代剧情中奥尔登曾被警方逮捕，在一次反越狱行动中，由于扎克的疏忽奥尔登被救走，这也是2代中扎克一再说“之前惹了那么多麻烦，现在扯平了”的原因之一。而在与柯尔最后的对决当中，奥尔登战败，掉入了河中，柯尔认为他并没有死。在漫画中奥尔登被FBI莫亚抓住，并对其进行了一系列的研究，下场很惨烈。这也就是本以为是2代伏笔的他为什么没有出现的原因。

莫亚（Moya）

一代中登场的莫亚在2代并未出现。在《无名英雄》中，约翰表示自己并不认识莫亚，而莫亚也承认自己说了谎。她的目的到底是什么，《无名英雄》中并未交待清楚，不过她似乎对The Ray Sphere非常恐惧，并想得到它。在漫画中莫亚实际上隶属于D.A.R.P.A政府机构，并与凯斯勒有着联系，据她所说，D.A.R.P.A与凯斯勒的组织第一之子有着协议，D.A.R.P.A为第一之子提供资金方面的支持，而第一之子则负责制作出“超级士兵”。正因为这种合作，所以莫亚知道The Ray Sphere的可怕之处，在一次对大卫的实验当中，莫亚已经开始对凯斯勒的做法十分厌恶。而莫亚之后的行动很可能表示D.A.R.P.A军方想将The Ray Sphere占为己有。



约翰 怀特（John White）

约翰 怀特这次作为最大的伏笔出现在游戏当中，从秘密讯号中得知沃尔夫曾经在事故前试图向约翰求助，结果却因为证据不足遭到拒绝，事实上沃尔夫博士是对的，约翰很肯能为了弥补自己的过失才决定潜入第一之子。

约翰与露西同属于NSA（美国国家安全局）机构中，属于秘密特工一样的职责。两人早在凯斯勒将Ray Sphere给予柯尔前就与沃尔夫博士相识，他们从某种程度上是NSA用来监视凯斯勒的手段。从秘密讯号来看，露西和约翰认为NSA与第一之子之间有着联系，而NSA也并不信任露西与约翰这两个有超能力天赋的探员。



在《无名英雄》当中约翰成功潜入了第一之子组织中，在这期间，他将收集到的情报发送给上级，而郭露西与塞巴斯蒂安沃尔夫博士也在帮助她。与柯尔一起找到Ray Sphere后却因为Ray Sphere的启动而觉醒超能力，成为了最强也是最可怕的巨兽。


▲约翰在1代中的造型。

约翰在得到意识之后也决定用自己的力量来拯救世界，但是它的方法很极端，留下超能力者杀死全世界的人类。这种能力相当于在全世界释放Ray Spher，有天赋的人超能力会被激发并幸存下来，而没有天赋的人类将会死亡，它坚信只有这种方法可以解决这次人类的灾难，结果却在邪恶结局的最后打退堂鼓。

在秘密讯号中我们得知，凯斯勒在之前曾与约翰经行过接触，并很可能知道约翰就是巨兽，但凯斯勒并没有采取任何行动，只是告诉约翰一些讯息，这到底为什么呢？

约瑟夫 伯特崔德 三世（Joseph Bertrand III）



约瑟夫其实可以看做是凯斯勒的继承者，从秘密讯号看来约瑟夫在凯斯勒领导时就在第一之子，随着凯斯勒死亡他开始接管第一之子，将全部财产占位己有，2代中的义勇军很多都来自第一之子。而沃尔夫博士则是约瑟夫发现的最大“财富”。

他强迫沃尔夫博士开发新的Ray Sphere，并在妮可丝的故乡经行实验，无疑中引发了妮可丝的超能力。

本以为沃尔夫博士的新研究会能让约瑟夫变成超能力者，结果却因为他没有天赋而变成了怪物，而之后他便利用这项研究使更多的人类变成了怪物。从第一之子的资料中，他得知露西拥有超能力，为了制造拥有超能力的士兵，他抓住露西并将其超能力激发。约瑟夫一方面制造怪物引发混乱，一方面制造超能力士兵卖给政府。

约瑟夫非常信仰上帝，他认为自己就是上帝派来拯救世界的。他不是因为憎恨柯尔引发了大爆炸，也并不是因为对柯尔感到恐惧，其实他是嫉妒柯尔。很讽刺，他渴望获得超能力，他的自尊心让他认定自己就是这个世界的救世主，结果却使他变成了一个不折不扣的怪物，与结果背道而驰的约瑟夫憎恨自己的“超能力”。这个人物从某种层面上可以说是对柯尔的映射，柯尔不想拥有超能力，不想当什么救世主，渴望平淡的生活，可命运决定他只有这一条路可以走。而约瑟夫想成为英雄，渴望得到力量，结果上天却不是这么安排的。



塞巴斯蒂安 沃尔夫博士（Dr Sebastian Wolfe）

沃尔夫博士本效力于第一之子组织，Ray Sphere的开发很大程度上依赖于他，而其与凯斯勒之前便是朋友，所以在2代中博士见到柯尔会觉得两人竟然如此相像。在研发的过程中博士得知凯斯勒恐怖的计划之后决定阻止，并将这些内容发送给隶属于NSA的露西和约翰，本以为凯斯勒的计划将会被终止，没想到却约翰以没有足够证据为由无视了博士的求救讯号，导致悲剧发生。



博士一直对自己所作所为非常内疚，他认为是自己的研究导致了一切的发生。而之后受约瑟夫所迫研发出的装置也让自己更加罪孽深重。

PlayStation®
游戏专页

大家有到 PlayStation Network 下载《Gran Turismo 5》的最新更新吗？这次终于可以为你的专属飞车手打扮了。已新增由头盔及赛车服构成的服装道具系统，可让 A-spec 与 B-spec 的专属驾驶员穿上服装；除了开启 GT 模式时可获得数套服装之外，在线上活动获胜时也可获得服装。请为驾驶员换上喜爱的赛车服，并设为个人图像吧！详细内容请参见游戏顶部选单→说明书→ GT Life →服装道具。详情请见：

http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/ atestNewsDetai /

PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.si a.com.c /psasia

http://asia.playstation.com

山内一典勇夺纽堡林24小时耐久赛分组冠军



在6月25至26日于德国纽堡林举办的2011年纽堡林24小时耐久赛决赛当中，《Gran Turismo》（跑车浪漫旅，本刊译名GT赛车）系列制作人山内一典先生，驾驶着 Nissan GT-R 获得了分组冠军（SP8T 组别）。这是 GT-R 首度参与 24 小时耐久赛，在如此重要的一役当中，山内制作人成功赢得了冠军的荣耀。

山内制作人表示：

"今年我驾驶 Nissan GT-R 参加纽堡林 24 小时耐久赛。由于我曾经参与本车的开发团队，所以这次的比赛经验对我而言，比过去还要紧张刺激。



这是 Nissan GT-R 首度投入 24 小时耐久赛事，很高兴我们能够交出不负 GT-R 之名的漂亮成绩。这台 GT-R 不仅耐用、好操控，并且还是一台非常快的车子。

Tobias、Michael 还有 Schulze Motorsport 车队的每位成员，对我而言就像家人一般，让我感到非常温馨。"

详情请见： http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/pressDetai / 1

Cars 2 温馨父亲节@青衣城

过去了的父亲节，和家人到哪里庆祝呢？当日，香港青衣城及 PlayStation 举办了"父子电玩狂迷终极战"，邀请了一班父子、父女到场比赛打 PS3 最近推出的 3D 游戏《Cars 2》（汽车总动员 2）。除比赛打机，亦有问答环节考考各参加者对游戏的了解。问题并不容易，例如：第一代 PlayStation 在何时推出？当日发生了一件趣事，其中一对父女组合，爸爸专心比赛时，女孩不停地骚扰爸爸，场面温馨。





经过四轮激烈比赛，最终由两对组合分别夺得"最合拍父子奖"及"终极大奖"，恭喜！

游戏平台： PS3
推出日期： 6月21日



由迪士尼推出的 3D 动画电影《汽车总动员 2》的主要角色即将在 PS3 上 3D 立体现身！主角闪电麦昆将与他的好友一同参加世界车王选拔赛，游戏会带领大家穿梭德国、日本、意大利、法国、英国。他们更意想不到地成为卧底，卷进了一场间谍角力战中！希望闪电麦昆能成功脱险啊！

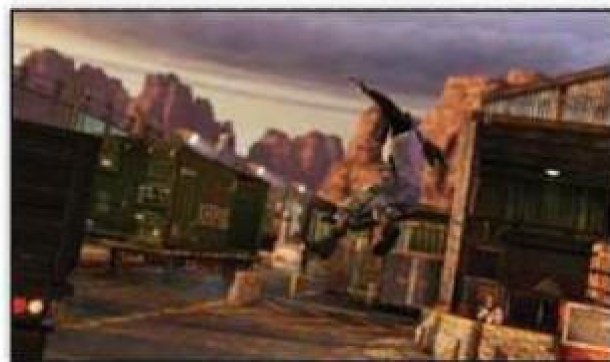


多人混战 UNCHARTED 3

各位"《Uncharted》系列"的粉丝，大家在游戏中或许经常寻宝探险，但与一大班好友以机枪对峙混战很少试过吧？这次的 PS3 专用游戏《UNCHARTED 3: Drake's Deception》（本刊译名：未知海域 3 德雷克的诡计）的多人试玩版已经可以下载了。



进游戏选单后，首先选择自己的角色，有五个模式选择。最好玩的当然是团队模式，将玩家成两队，5 对 5 互相对战。见到对面有角色走过来时，如果头上有绿色名字，便是自己人。如果没有名字，便是敌人了，豪不犹豫地开火吧！敌人只会在近距离下显示红色名字。行进时要小心地形高低差噢。玩家身处即将起飞的飞机上枪战，惊险之余，还要担心跌出飞机之外？每星期都有不同版本及模式试玩。大家可以到新浪微博、腾讯微博搜寻"PS 电玩大本营"看相关介绍。



详情请见： http://asia.p a statio .com/h /chs/ ews/ atestNewsDetai /

BLEACH 死神降临

PlayStation 3 专用游戏软件《BLEACH SOUL IGNITION》（本刊译名：死神 灵魂燃烧）的中英文合版，即将于 2011 年 7 月 28 日在香港发售。《BLEACH》游戏初次于 PlayStation 3 登场，且为系列作中最快速的乱斗动作类型。主要内容收录沿袭原作的故事模式的 14 道关卡，可充分体验黑崎一护与同伴们前往虚圈之后到一护与蓝染对决的故事剧情。任务模式收录近 30 项任务，可自由选择要操作的角色与敌人角色，实现与原作不同的梦之战斗。此外，LEVEL UP 模式可使用所收集的灵魂点数强化角色，COLLECTION 模式则收录各主角的模型及声音，将随完成任务陆续开放。另搭载 SOUL ATTACK 排行榜模式，可与全球玩家一道竞争得分。详尽的繁体中英文字幕，更能让亚洲地区的玩家体验更真实的 BLEACH 世界。死神降临，有谁敢来挑战吗？





关于游戏，业界大佬们有话要说！

您还可以输入 20 字

最近时隔多年重新复出的松野泰己突然宣布加盟 Level-5，算是业界一个不大不小的新闻。一方面预示着有着游戏圈“才子”之称的松野泰己在不久的将来会给我们带来全新的作品，同时也显露了日渐壮大 Level-5 进一步拓展游戏领域的野心，我们会关注后续的新闻与八卦。

表情 | 图片 | 视频 | 音乐 | 话题 发布

UCG认证



九兵卫

游戏机实用技术资深编辑

关注 | 粉丝 | 1 微博



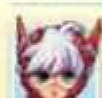
Level-5 社长，把握社内多款游戏的开发制作以及剧本设定。近期代表作品有《纸箱战机》、《闪电十一人 强袭者》等。倾注该社较大精力的 PS3 平台《二之国》的开发进度值得关注。

日野晃博：不少地方都贴出了《纸箱战机》卖完的通告，不过我觉得应该还有剩余啊。TV 动画放送的区域和未放送的区域是不是销售情况也会有所不同呢？我想对那些因为《纸箱战机》完售而买不到游戏的人说，网上公布的销售数据也并非完全准确，那些儿童顾客比较多的量贩连锁店，我们提供了大量的货源，大家不妨去那里看看，权作参考。

- 评论 -



九兵卫：表面上在提醒大家购买事项，其实内心早就笑得合不拢嘴了吧。



洛克：早就料到《纸箱战机》这部作品一定卖得不会差，游戏的素质还是对得起这个销量的。

日野晃博：“《莱顿教授》系列”比较重视成年人的意见，而《纸箱战机》则更注重吸引小孩们的眼光，两者面向的主要群体是不同的。我们据此设定概念并反复修正原案，即便如此还是遭到玩家的批评让人觉得很遗憾。将来参与“高达”新作的制作，我也不会抹黑这个招牌。

▲Wii 版《闪电十一人 强袭者》开发完成，这是庆功宴时拍下的照片，大家很快就能玩到这款游戏了。



代表作《皇家骑士团》、《放浪冒险谭》以及《最终幻想战略版》，制作《FF12》其间突然从 Squarey 引退。近日其刚刚对外宣布入职 Level-5，在圈内引发了不小的轰动。

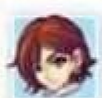
松野泰己：以前的制作小组有没有新作计划我也不知道。不过至少我退职以后，《FFTA2》以及《FF12 国际版》都顺利发售，当然，我并没有参与其中。请大家把这些作品和我的游戏分开来看。

另外大家应该都懂，版权掌握在 Square 的手中，这是我个人无法改变的事实。在我从公司退社以后，Square 也开发过“外传”和“命运之轮”，所以 FANS 对于《皇骑》系列未来的担心是多余的。今后我会尽少回答这方面的问题。



▲收到了 Square 寄来的《皇骑 命运之轮》设定集，感谢出版部和宣传部的朋友，我会永久保存。

- 评论 -



奈落：松野泰己的才能是无需置疑的，只可惜在 Square 并未得志。再怎么说，失去松野泰己的《皇骑》早已不是当年的《皇骑》。



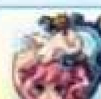
星夜：说到底，个人无法左右一个游戏品牌的生死，但却足以影响一个游戏系列在玩家心目中的形象，游戏公司如何吸引与发掘人才是非常重要的。



《ICO》与《汪达与巨像》的生父。全新作品《最后的守护者》也处在紧密的开发过程中。

上田文人：SCEJ 的工作室搬家了。在其他人的帮助下，我总算把办公桌周围的东西全部打包。下周开始，《最后的守护者》制作据点也将转移至品川那边。在新的工作室制作能与世界挑战的电视游戏，希望制作小组的开发环境也能得到巨大的改革！

- 评论 -



八重樱：希望新的环境也能给上田文人带来新的灵感，强烈期待《最后的守护者》！



1998 年加入 Capcom，曾经先后参与《鬼泣》、《逆转裁判》、《红侠乔伊》等作品的制作与开发，现隶属于白金工作室。

稻叶敦志：我的发言被擅自解读和曲解了，不过当事人（《大天使的崛起》）的声音确实是太小了，如果不能自己解决媒体的宣传问题肯定是不行的。



@河野一二三：《大天使的崛起》，虽然发售前后经历了种种事件，但有些人连开发小组的设备费用都要嘲笑（暗指稻叶敦志），实在是不公平。如果将来从开发的第一线引退，或许我也会把曾经的那些开发者聚集到一起，怀着对游戏的喜爱而建立一个媒体吧，虽然引退还是很久之后的事情。

- 评论 -



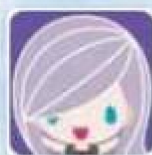
奈落：对于资源有限的小游戏公司，我们更应该以宽容的眼光去看待它们的作品。由于没有足够的宣传力和品牌影响力，媒体的导向有时甚至能决定这类游戏的生死，这无疑是不公平的。



九兵卫：随着开发与运营成本的升高，日本中小游戏厂商的容身之地会越来越小，这在无形中扼杀了很多难能可贵的创意和人才。



河野一二三 老牌制作人，曾负责《钟楼》与《铁骑》系列的开发，两年前与白金工作室合作推出《无限航路》，最新作《战律之云》将在年底发售。



3DS 原创游戏《午夜幽灵琳泽与魔法节拍》官方博客，游戏最早在去年 E3 公布，预定 7 月 21 日在日本发售。该作同时还有 Wii 版。

ushimon：老实和大家说，我们费尽心血制作的这款游戏，到昨晚为止预定数量依然一点没动过（泪）。不止我们这一款游戏是这样，我觉得所有的 3DS 游戏的销售情况都不景气。所以我想拜托各位，你们轻轻点击一下鼠标预定游戏，这样小小的举动有时就能拯救一个游戏公司。

- 评论 -



九兵卫：任天堂千万不要重蹈覆辙，如果第三方早早地在 3DS 平台上吃瘪，一定会给这部新主机带来非常不利的影响。



胜负师：3DS 的游戏在日本卖不动由多方面的问题造成，而软件阵容是其中最重要的原因之一，希望老任能早日意识到这一点并扭转不利。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 6 月 13 日 ~ 2011 年 6 月 19 日

1 NEW 纸箱战机 PSP

ダンボール战机

■ Level-5 ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■角色扮演■ 5980 日元

游戏发售前，Level-5 就通过各种宣传手段提高了本作的知名度。游戏围绕小型机器人 LBX 而展开，为玩家展现一场友情与亲情交织而成的冒险故事。在游戏中玩家可以自由组装自己的 LBX，上百种部件使游戏的自由度极高，而通关后追加的多项新要素也是谋杀时间的利器。

本周：166 187 套　累计：166 187 套

NEW 2 塞尔达传说 时之笛 3D（3DS）

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■ Nintendo ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■动作角色扮演■ 4800 日元

◆本周 164110 套　◆累计 164110 套

3 上周 1 位 如龙 终焉 PS3

龙が如く OF THE END

■ SEGA ■ 2011 年 6 月 9 日发售 ■动作■ 7980 日元

本作的素质实在是不敢恭维，不仅射击手感令人失望，故事也脱离主线，让人更愿意相信这是一个发生在平行世界的故事。但是不可否认，本作的延期吊足了粉丝的胃口，希望 SEGA 不要把这个“系列最高销量”的奇迹理解成游戏素质出色，做原汁原味的《如龙》才是他们该做的。

本周：53 775 套　累计：352 492 套

4 NEW 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 X360

シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん

■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 5pb. ■文字冒险■ 5800 日元

在动画的推动下，近期《史坦斯闸门》可谓大红大紫，几名主要角色更是人气爆棚。本作虽然只是一个资料篇，不过看着自己喜欢的角色进行着不一样的演出，对于粉丝们来说也是一件轻松惬意的事情。本作限定版比较厚道，也吸引了不少没接触过原作只看过动画版的玩家购买。

本周：31 666 套　累计：31 666 套

排名	游戏	信息	销量	平台
NEW 5	史坦斯闸门 收藏版 シュタインズ・ゲ－ト ダブルパック	■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■ 5pb. ■文字冒险	◆本周 11041 套 ◆累计 11041 套	X360
↓ 6	生化危机 佣兵 3D バイオハザ－ド ザ・マ－セナリ－ズ 3D	■ 2011 年 6 月 2 日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 9062 套 ◆累计 83405 套	3DS
↓ 7	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 ドラゴンクエストモンスタ－ズ ジョ－カ－2 プロフェッショナル	■ 2011 年 3 月 31 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 7997 套 ◆累计 543231 套	NDS
↓ 8	战斗与收服 口袋妖怪 打字练习 DS バトル&ゲット！ ポケモンタイピング DS	■ 2011 年 4 月 21 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 6609 套 ◆累计 135374 套	NDS
↓ 9	Wii 聚会 Wii パーティ	■ 2010 年 7 月 8 日发售 ■ Nintendo ■益智	◆本周 6556 套 ◆累计 1921682 套	Wii
↓ 10	海贼王 无尽巡航 SP ワンピ－ス アンリミテッドクル－ズ スペシャル	■ 2011 年 5 月 26 日发售 ■ NBGI ■动作冒险	◆本周 6549 套 ◆累计 115683 套	3DS

本周的日本市场新作不断，其中《纸箱战机》在动画的推动下使得人气飙升，受到众多中小学生的喜爱。而第二名的《塞尔达传说 时之笛 3D》却受到 3DS 装机量的限制，最终以 2077 套的差距和榜单首位失之交臂，不过本作还是对硬件的销量起到良好的带动作用。至于第三位的《如龙 终焉》，我想我们还是期待正统续作吧！

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 6 月 19 日 ~ 2011 年 6 月 25 日

1 塞尔达传说 时之笛 3D 3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

■ Nintendo ■ 2011 年 6 月 16 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：-

多年前的经典名作如今以 3D 显示技术重生，相信单是这点就让很多系列 FANS 掏腰包了。以“穿越时空”为主题的本作无论是剧情还是解谜都相当有趣，为方便新玩家，游戏中增设了“预见之石”系统，可获得战斗和解谜的提示。同时，为满足高端玩家的挑战欲望，“里塞尔达”模式也被保留了下来。

本周：215 124 套　累计：215 124 套

2 灵异恐惧 3 X360

F.E.A.R. 3

■ Warner Bros. ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■主视角射击■上周排位：-

以血腥和恐怖为主题的本作自然受到欧美玩家的欢迎，优秀的画面使突然出现的各种恐怖景象看起来魄力十足。游戏中除了可以控制之前的主角 Point Man 外，还能操作 Fettel，两名角色的战斗风格有较大差异。本作的射击手感和关卡设计水平都不低，推荐喜欢射击游戏的玩家一试。

本周：71 366 套　累计：71 366 套

排名	游戏	信息	销量	平台
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 61865 套 ◆累计 12086701 套	Wii
4	尊巴健身 Zumba Fitness	■ Majesco ■ 2010 年 11 月 18 日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 54758 套 ◆累计 1403493 套	Wii

5 地牢围攻 Ⅲ X360

Dungeon Siege III

■ Square Enix ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■角色扮演■上周排位：-

由 SE 发行，黑曜石制作的《地牢围攻 Ⅲ》一改系列的《暗黑破坏神》式操作风格，游戏的操作方式更加倾向于主机版，动作成分也随之增加。除了普通的连击外，角色还有两种针对不同战况的战斗姿态。此外，东西皆宜的人设和用敌人掉落生命球来取代血瓶的设定颇为新颖。

本周：51 787 套　累计：51 787 套

排名	游戏	信息	销量	平台
6	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 50611 套 ◆累计 13636799 套	Wii
7	灵异恐惧 3 F.E.A.R. 3	■ Warner Bros. ■ 2011 年 6 月 21 日发售 ■主视角射击■上周排位：-	◆本周 42596 套 ◆累计 42596 套	PS3
8	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■ Nintendo ■ 2009 年 10 月 4 日发售 ■体育■上周排位：8	◆本周 40823 套 ◆累计 8865848 套	Wii
9	永远的毁灭公爵 Duke Nukem Forever	■ 2K Games ■ 2011 年 6 月 14 日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 38550 套 ◆累计 222704 套	X360
10	口袋妖怪 黑・白 Pokemon Black / White Version	■ Nintendo ■ 2011 年 3 月 4 日发售 ■角色扮演■上周排位：10	◆本周 37136 套 ◆累计 3846454 套	NDS

任天堂无疑是本周美国软件市场最大的赢家，不仅经典名作《塞尔达传说 时之笛 3D》的销量远超榜单上的其他游戏，Wii 平台上的不少老游戏也维持着热卖趋势。硬件销量方面，3DS 在几款大作的推动下销量所有上涨，而 Wii 由于在 E3 展上公布了后续机种，加上软件方面的缺乏，因此销量开始直线下滑。

新作打榜

①随着《如龙 终焉》、《潘多拉之塔》等大作推出，近半月来日本游戏市场整体销量有所上涨。其中3DS更是在多款游戏的推动下销量飙升，重回主机销量榜首。此外，PSN网络服务恢复后，PS3销量比起之前几个月有少量提升。

②近期欧美市场的新作推出速度有明显提高，不仅有《塞尔达传说 时之笛3D》、《灵异恐惧3》、《地牢围攻Ⅲ》等一线游戏，《爱丽丝 疯狂回归》和《伊甸之子》等另类风格的佳作也吸引了不少玩家购买。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年6月6日～2011年6月12日				
12	NDS	口袋妖怪 黑·白	2010.9.18	5 291 866套
13	PS3	特洛伊无双	2011.5.26	48 251套
15	PSP	怪物猎人 携带版3rd	2010.12.1	4 418 963套
16	Wii	潘多拉之塔	2011.5.26	35 573套
39	X360	魅影破坏者	2011.6.2	12 426套
2011年6月13日～2011年6月19日				
13	PSP	怪物猎人 携带版3rd	2010.12.1	4 423 426套
18	PSP	秋叶原之旅	2011.5.19	93 705套
21	PSP	潜龙谍影 和平行者	2010.4.29	886 884套
30	Wii	潘多拉之塔	2011.5.26	38 505套
32	X360	边缘战士	2011.6.16	2 793套

由擅长制作美少女游戏的5pb.负责的本作可谓毁誉参半，由于制作同类游戏经验不足，导致本作作为一款格斗游戏是非常不合格的：动作僵硬、平衡性奇差，甚至游戏中你根本找不到连技教学，只能自己摸索。但是另一方面，精美的人设和两名高人气客串角色又让人不忍放手。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间	累计销量
2011年6月12日～2011年6月18日				
13	PS3	爱丽丝 疯狂回归	2011.6.14	32 121套
15	PS3	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	2011.6.14	25 448套
18	X360	伊甸之子	2011.6.16	22 686套
19	X360	传送门2	2011.4.19	800 059套
22	X360	变形金刚 月之暗面	2011.6.14	16 156套
2011年6月19日～2011年6月25日				
13	PS3	地牢围攻Ⅲ	2011.6.21	35 292套
14	NDS	汽车总动员2	2011.6.21	34 450套
20	Wii	汽车总动员2	2011.6.21	23 847套
26	X360	暗影诅咒	2011.6.21	16 409套
27	X360	汽车总动员2	2011.6.21	14 583套

本作是“《变形金刚》系列”的新作，虽然打着和即将在国内上映的电影同名的旗号，但是游戏剧情和电影基本上没有任何的关系。和前作相比本作引入了全新的战车模式，并加强了画面，加上游戏的成就非常容易取得。如果你是原作的FANS，那么本作还是值得一试。

2011 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2011年1月1日

名次	机种	总销量	6月6日～6月12日	6月13日～6月19日
1	3DS	1 130 197台	24 649台	40 649台
2	PSP	1 085 098台	26 681台	31 741台
3	PS3	583 596台	17 104台	16 081台
4	Wii	299 104台	6 357台	6 678台
5	NDSi LL	240 144台	5 283台	5 464台
6	NDSi	212 292台	5 232台	5 322台
7	X360	60 007台	2 370台	2 875台
8	PS2	38 426台	1 291台	1 346台
9	NDSL	18 746台	146台	109台
10	PSPgo	15 338台	69台	55台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6月12日～6月18日	5月15日～5月21日
1	PS2	55 939 799台	16 375台	14 357台
2	NDS	55 680 292台	43 450台	45 045台
3	Wii	42 024 855台	92 028台	84 976台
4	X360	32 092 537台	72 239台	70 011台
5	PSP	22 133 994台	16 972台	18 736台
6	PS3	20 039 042台	58 661台	62 253台
7	3DS	1 013 436台	20 210台	44 822台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

@读者期待榜@

经过两期的调整，“读者期待榜”终于再度和各位见面，本次调查持续13天，收到共计425份答卷，在这里洛克先感谢各位读者的大力支持。说起“期待”这词，一年一度的电视游戏盛会——E3展刚刚结束，不知刚看完上期E3特刊大篇幅报道的各位，是否也有自己心仪的游戏呢？

※每期的调查表都会在UCG的官网上更新，参加投票并提交评语的读者，将有资格参加UCG的幸运读者抽奖哦！中奖情况请参看下期《游戏机实用技术》（即参加278期投票的读者将有机会参加279期的抽奖，奖品设置可参照当期的“读编往来”栏目）。此外，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn，欢迎各位来信说出自己的意见，帮助洛克共同进步。

本期特殊调查：PSN事件对你的游戏生活有造成什么影响吗？

前段时间PSN的瘫痪事件闹得沸沸扬扬，本刊也就此对读者进行了调查，其中约50%参与调查的读者表示虽然这项事件对自己平时的生活没有多大影响，但经过此事后对索尼产生了严重的不信任感；而32%的读者表示平时玩PS3最大的乐趣就是上网联机，此事件让自己的PS3进入积灰状态，下面就选出几名读者的答复：

大白抹布：等了一个半月的《魂斗罗》，望眼欲穿啊……

小町当：因为没了网战，终于有时间可以玩单机，清理一部分游戏，不然游戏又要越积越多……

乔巴：本来想入手PS3的，结果这次的瘫痪事件让我瞬间转投了X360阵营……

278期排行榜最期待游戏调查

本次调查中，《战国BASARA 编年史英雄》出乎意料的受到大量玩家的关注，得票率高达22%，很多只有掌机玩家的学生和没时间长时间坐在电脑前的上班族纷纷表示希望在PSP上体验到这系列的爽快战斗；《超级街头霸王Ⅳ 街机版》和经典名作《塞尔达传说 时之笛3D》以21%的得票率获得亚军和季军。下面，就让我们一起看看本期投票的具体结果吧。



读者评论

超级街头霸王Ⅳ 街机版

kazuya220：这才是真正的完全版，新角色的加入，平衡性的调整，不变的是那出色的手感！

随波逐流の人：此次的街机版还是相当有诚意的，从录像观看系统到新角色，尤其是阴阳兄弟，为了这些改变再买一遍游戏，不亏！

解放之剑

Tidus3166：音乐由植松伸夫先生负责，值得期待。

太鼓之达人 携带版DX

联机四人组之阿晶：7月14日开始我的小P又要遭受摧残了！>_<兴奋！一直对这个系列很有爱，期待能够在PSP上出新作，现在这个梦想终于要实现了！而且今年是十周年纪念，看了游戏视频后觉得NBGI此次真的是诚意满点！

塞尔达传说 时之笛3D

好想sleep：这款原N64的满分游戏一直是我想膜拜的作品，现在终于有机会了！

工程师大黄：出手必属精品。我一直憋着没用模拟器玩N64版……

战国BASARA 编年史英雄

猪猪：从一代开始我就喜欢上了这个充满喧嚣与华丽的割草游戏，爽快激情是必不可少的，在我心里它已经超过了《无双》。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3

Ban：看到人设我立刻就被治愈了！

Jackal&caskal：一直对“《工作室》系列”很感兴趣，Q版的人物和调合炼金是我喜欢的元素！希望在任务种类上有更多的变化！

THE DARKNESS II

全新画风 忠实展现美式漫画风格！

文 Drow & Delphi 美编 anubis

在《漆黑》第一作结尾，主人公Jackie Estacado手刃了杀害自己女友珍妮的凶手，坐上了Franchetti犯罪家族老大的位置，并成功抑制了体内The Darkness的恶魔力量。虽然看上去一切风平浪静，但是精于算计的2K Games显然不会抑制自己的商业雄心——这款根据Top Cow公司同名漫画改编的黑暗英雄游戏，曾斩获百万销量，推出续篇实在是一件顺理成章的事情。这一回，Jackie Estacado将会遭遇更多穷凶极恶的敌人，他所拥有的力量也会随着水涨船高，至关重要的一点是，他必须随时提防自己不要被The Darkness所控制。游戏一改过去"躲在黑暗角落打路灯"的内敛风格，战斗变得更加刺激、血腥和火爆。



漆黑II	2K Games	主视角射击
多机种	The Darkness II	美版
	预定2011年10月4日发售 / 1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：未定



■游戏使用的立体卡通着色技术颇具漫画风格。

新画风 新配音

由于原作开发商Starbreeze正在为EA打造《辛迪加战争》游戏的续作，因此2K Games选择加拿大游戏公司Digital Extremes操刀《漆黑Ⅱ》的制作。不要认为这只是一项仓促的换人决定，事实上，Digital Extremes大有来头，他们不仅曾与Epic Games联手研发虚幻引擎，参与了多款《虚幻》游戏的制作，而且近年来陆续推出了《黑暗地带》(DarkSector)、《生化奇兵》PS3版等大作，以过硬的技术力在游戏业确立了自己的位置。《漆黑Ⅱ》使用Digital Extremes独自开

发的 Evolution 升级版游戏引擎，在材质贴图和光影效果方面将会有十分出众的表现。

《漆黑Ⅱ》的画面风格可谓发生了天翻地覆的变化，Digital Extremes 大胆采用了立体卡通着色技术（Cel-Shading），图像效果类似《边境之地》，通过颜色和阴影的融合，让画面呈现出卡通的绘制效果。相比前作黑暗、阴沉，色彩单调的写实风格，《漆黑Ⅱ》选择了一种更聪明的方式来诠释黑暗，在保持黑色主基调的前提下，引入了丰富的颜色，使得游戏画面接近于漫画风格，充满了怀旧气息。《黑暗》系列漫画的作者之一 Marc Silvestri 称赞道："我们喜爱的很多漫画角色被搬上游戏舞台后，表现都令人大失所望，但我敢说，《漆黑Ⅱ》是我所玩过的最酷的电子游戏之一。"

《漆黑Ⅱ》的开发过程很顺利，来自媒体和玩家的反馈也比较正面，2K Games 提供了充足的预算支持，可谓对本作寄予厚望，不过，制作团队对游戏配音演员的安排，却引起了一部分玩家的不满。Digital Extremes 更换了游戏主人公 Jackie Estacado 的原配音演员 Kirk Acevedo，他在热播美剧《危机边缘》中扮演边缘事件调查部门的警官查理，新的配音演员则是炙手可热的 Nolan North。有玩家认为制作团队此举并不明智，Kirk Acevedo 厚重、略带沙哑的声音，很符合 Jackie Estacado 的个性，Nolan North 的声音则适合演绎阳光型的英雄。不过从实际表现看，Nolan North 干得不赖，Jackie Estacado 不会是第二个内森·德雷克或 Desmond Miles（《刺客信条》主角）。





■玩家需要优先解决使用灯光的敌人。



■双手武器和触手攻击，允许玩家玩出不少攻击花样。

废弃游乐场

在射击游戏领域，再没有比游乐场更合适的杀戮舞台了，《漆黑Ⅱ》也不能免俗。游戏一开场，Jackie Estacado 遭到了一个被称为兄弟会的神秘组织的袭击，这个组织已经存在了上千年之久，起初是为了对抗黑暗力量而建立，后来逐渐被腐蚀，现在的目标则是将黑暗力量据为己有。Jackie Estacado 逃到了一所废弃的游乐场，不得已再次唤醒了体内的 The Darkness 力量。游戏战斗方式有了明显变化，现在 Jackie Estacado 的左右手可以各使用一把武器，The Darkness 的两只触手也能分别控制，左边的主要用来抓住或将敌人甩出，右边的则可以直接撕烂敌人，由此可以组合出五花八门终结敌人的攻击方式。

游戏的血腥度可谓满点，比如 Jackie Estacado 用左触手将敌人抓起，右触手咬住他的头部，玩家会看到敌人身首异处的特写画面，相比而言，断肢、爆炸等暴力场面就显得有些司空见惯了。兄弟会的成员不堪一击，但他们了解 The Darkness 的弱点——怕光。有些敌人会对 Jackie Estacado 使用闪光弹，或打开随身的手电筒，甚至直接开启车灯，这些强光不但会让 The Darkness 暂时消失，而且主角的视线也会受到影响，此时，玩家只能依靠手中的两把武器。值得一提的是，有一种使用长鞭的敌人，可以直接将主角手中的枪支夺走，如果同时有敌人使用闪光弹，玩家将处于相当不利的境地。

为了应付强敌，体验爽快的战斗，Digital Extremes 为玩家准备了丰富的技能。在游戏场景中的特定地点，会有一个类似蓝色水晶的"天赋祭坛"，玩家可以在这里购买新的能力。《漆黑Ⅱ》采用技能树的设定，分为几大类，包括主角自身的神秘力量、The Darkness 能力以及武器技能等。比如后者有一项能力是在短时间内，玩家武器的伤害翻倍，弹药无限，面对大批敌人时效果尤其明显。"黑暗之心"属于主角的神秘力量，能够看到障碍物后面的敌人，"黑洞"则是在指定的区域内形成一个漩涡，会将周围全部敌人吞噬掉，血肉横飞，场面相当震撼。

因为 Jackie Estacado 长久压制体内的 The Darkness 力量，当其最终苏醒后，一直试图控制主人公，比如在游戏的非战斗时段，它甚至会主动抢夺玩家的武器。《漆黑Ⅱ》将包含大量主角同 The Darkness 的对话与互动，一方面要借助它的力量，另一方面还要避免受到它的控制。原作中的召唤系统也得到了加强，比如有时间限制的黑暗怪物 Darkling，现在可以全程跟随主角行动，它会跳到敌人头顶撕咬对手，不过攻击力很有限。在游乐园场景中，Jackie Estacado 命令 Darkling 驾驶一辆油罐车，直接撞向游乐场封闭的大门，为主角炸开了一条血路。



■Darkling可以帮助玩家收拾战场。



VON DEN MACHERN VON DOOM & QUAKE

RAGE®

足以载入游戏产业教科书的FPS巨作！

狂暴	id Software	主视角射击
多机种 Rage		美版
预定2011年10月4日发售	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

在今年E3展上，很多媒体是怀着敬畏和复杂的心情参观Bethesda Softworks的《狂暴》展台的，倒不是因为强悍的id Tech 5引擎呈现的逼真画面吓坏了他们，而且本作中那颗将地球变成一片废土的小行星——其实真的存在，国际小行星协会已经将它编号为99942，预计将会在2036年4月13日进入近地轨道，撞击地球的可能性在二十五万分之一左右，从天文学角度讲，这并非是一个很低的概率。所以有媒体戏言，《狂暴》其实是一款教学软件，教授玩家如何在遭遇小行星撞击的地球生存，这当然是笑谈，不过，本作无论是画面效果，还是融合多种游戏类型的尝试，其表现都足以载入游戏产业的教科书。


■机车战斗是《狂暴》的重要游戏内容。


■酒吧是获取情报和任务的主要场所。

辐射+机车风暴

文 Drow & Delphi 美编 anubis

《狂暴》游戏展台上最忙碌的人，非id Software的创意主管Tim Willits莫属，他需要一边演示游戏，一边回答来自媒体的各种刁钻提问。其中最有趣的问题是，id Software一直宣称《狂暴》将是一款极具个性的FPS游戏，那么这种个性是类似《辐射3》开放氛围的RPG元素，还是像《边境之地》那样的风格？Tim Willits给出的答案十分简洁："没有模仿，它就是《狂暴》。"换句话说，玩家在体验毫不妥协的id射击游戏风格的同时，还能领略到经典的废土文化以及火爆的机车大战。Tim Willits表示，发行商Bethesda Softworks同样参与了游戏的具体制作，这款备受全球玩家瞩目的作品可谓强强联手。

在小行星撞击地球，毁掉整个地表世界前，各国政府建造了数百个名为"方舟"的地下掩体。随着主人公解除休眠状态，走出掩体来到地面，才发现经历了致命浩劫的地球已经是一片废土，这里不再是人类的家园，而是被基因突变的变异人所占领。《狂暴》的前半部分主要聚焦同变异人的战斗，而后半部分主角将着手调查和破坏人类内部的一场阴谋。在保持id Software一贯的硬派射击风格的同时，本作刮起了浓重的废土风，破败的建筑，颓废的摇滚乐，绝望的幸存者，以及优胜劣汰的生存法则。除了动作敏捷、凶狠的变异人，主人公还会遇到很多普通人类，可以和他们对话，展开贸易或者接受任务，游戏后期，还会出现装备着先进武器的超级士兵。

驾驶战车是《狂暴》的重要组成部分，不仅是战斗工具，也是玩家前往各个人类聚居点的主要交通工具。玩家可以购买各种组件，不断强化自己的战车，比如添置导弹发射器或喷射涡轮等。游戏的竞速和机车战斗环节，很容易让人联想到《机车风暴》，玩家要躲避敌人车辆的冲撞，在崎岖、复杂的道路上穿梭，然后用车载武器消灭对手，场面十分火爆、刺激。由于玩家初始拥有的沙丘四驱车十分轻便，急速转弯时很容易失控，尤其是在悬崖路段，对玩家的驾驶水平有较高的要求。总之，本作的赛车引擎对一款FPS游戏而言，实在是有些奢侈。

Wellspring 试玩

■超级士兵同样是主角所要面对的敌人。

■变异人善于近身攻击。

id Software提供了《狂暴》三个场景的试玩内容，Wellspring是游戏中前期出现的最大城市，也是人类的主要水源地。变异人已经渗透进这座城市，正计划在水中投毒，人类一旦饮用就会发生变异。主角接受了这项主线任务，前往城市地下错综复杂的下水道区域，消灭盘踞在这里的变异人。虽然《狂暴》有不少开阔场景，但街巷战才是id Software的拿手好戏，下水道昏暗的光线，管道中沉闷的水流声，无形中增加了压抑的氛围。这里如同迷宫般盘根错节，敌人经常会从四面八方涌来。id Tech 5引擎充分利用了MageTexture技术，物体的纹理效果出众，锯齿十分干净，光影表现令人叹为观止，相信游戏的画面会满足所有玩家的胃口。

《狂暴》的游戏界面十分简洁，仅会在右下角显示弹药数量，更换武器时，可以同时选择主、副两种武器。玩家利用在游戏中获得的丰富组件，能够组合不同的武器，比如在弩枪上加装雷管，射出后会在敌人身上引爆。加装电瓶，则可以发射威力很大的电流，对区域内的敌人都有杀伤效果。主角可以使用的副武器包括手雷、C4炸药、遥控自爆车、自动机枪塔等，就像其他id Software出品的游戏，《狂暴》的大部分战斗都是近距离的，变异人会突然跳到你面前展开攻击，此时主角手中的回旋镖就变得异常有用，普通敌人基本上一下一个，值得一提的是，主角和敌人都可以闪躲回旋镖的攻击。

Dead City 试玩

Dead City原本是一座现代化的城市，现在只剩下残垣断壁，倒塌的摩天大楼，废弃的街道，整座城市显得一片死寂。游戏一开始，主角便遭遇到一场小型Boss战，这个变异人有两人多高，左臂可以喷射粘液，不但能对玩家持续造成伤害，还会阻碍视线，在这里使用步枪几乎很难对它造成伤害，只能用火箭筒瞄准他的头部攻击，这个大家伙总算轰然倒地。进入一幢建筑物后，主人公发现了一些硕大的变异植物，还好它们不会攻击人类，走出房间，会遭遇到一些投掷燃烧瓶的变异人，他们会和攻击目标保持中等距离，论威胁程度要比那些一窝蜂跑到主角枪口前的敌人大得多。



■玩家会在游戏中遭遇很多NPC人物。

此后，主角又来到了城市中的棚户区，这里的居民全部都是变异人，他们成群结队的冲过来，不给玩家任何喘息的机会，这也是全部试玩内容中最具挑战性的部分。正当主角且战且退之际，身后突然传来怪物的吼叫声，寻声望去，原来是一个身躯如同小楼般高的变异人登场，此时，游戏的试玩内容嘎然而止。据制作团队透露，《狂暴》的单人游戏时长约为15个小时，这还不算丰富的支线任务时间，本作将不采用CG过场，而是直接使用即时渲染的画面。Tim Willits强调，虽然游戏采用开放式架构，但会利用明确的任务系统引导玩家的行动，而非放任自流。

近日在接受媒体采访时，id Software的灵魂人物Carmack大神公开表示，《狂暴2》的开发已经被提上了议事日程，在《狂暴》制作完成后，制作团队的成员将转向万众期待的《毁灭战士4》，然后再启动《狂暴2》的开发工作。可见，他们对这款游戏取得成功十分胸有成竹。事实上，他们在几个月前陆续推出了《狂暴》的官方漫画和小说，并宣布提前订购游戏的玩家，会获得双管猎枪、沙滩车和精英装甲等丰厚的下载内容，对于游戏的市场推广可谓不遗余力。经过又一次延期，本作的最终发售日定在10月4日，届时玩家将亲身体验到id Tech 5引擎深不可测的实力。



THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

王者君临

来自波兰的CD Projekt Red Studio公司于2007年在PC上推出了一部史诗级RPG大作《巫师》。极度成人向的游戏内容和严肃大气的剧情加上超一流画面表现在当时PC游戏领域兴起了轩然大波。时隔四年的2011年5月发售的续作《巫师2 王国刺客》仅两周就打破40万分销售记录，厂商终于决定移师家用机平台。本作于E3期间公布了X360版本的移植计划，制作人对媒体表露PS3版亦在讨论中。

巫师2 王国刺客	CD Projekt Red /CD Projekt Red		角色扮演
X360	The Witcher 2: Assassins of Kings		美版
	预定2011年11月15日	1人	未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

文 奈落 美编 NINA

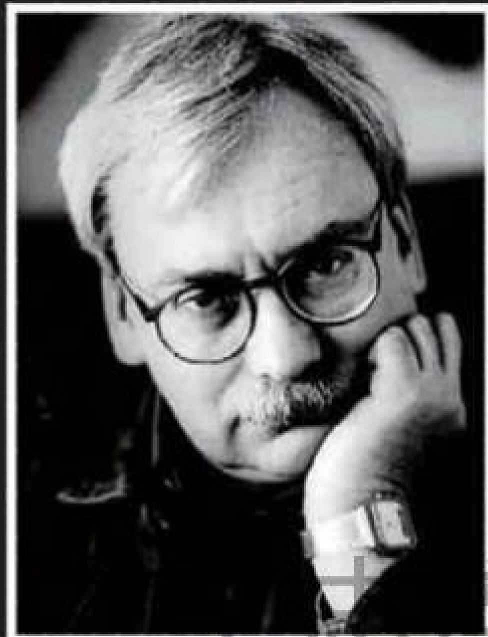
故事

这是一部改编自奇幻名著的游戏作品，波兰作家Andrzej Sapkowski在1986年第一次发表短篇小说《巫师》，受到了读者和评论界的极大好评。自此他开始创作一整套以《巫师》世界观为基础的故事，深受世界范围内读者的好评。90年代之后，Sapkowski的名声越来越大，堪称波兰第一的奇幻文学作家。在他的故事中最主要的角色就是“白狼”盖列特，一个因为意外而拥有魔力的职业杀手，从小就被训练如何狩猎和消灭怪物。“白狼”盖列特身处于道德领域模糊的世界中，却仍维持着他个人一贯的处事风格，也成就了他非凡的魅力。这里要说一下的是游戏的译名，波兰原文标题“Wiedźmin”的意思其实更接近“恶魔猎人、狩猎恶魔的杀手”等等。从波兰文到英文再到汉语的翻译过程中，“巫师”这个标题虽然不算准确却也约定俗成了。





《巫师2》的剧情架构非常大气严肃，世界观中大陆分为南北两块，南方是统一帝国，北方则是四分五裂的诸侯军阀。帝国的巨大阴谋、各个种族间的仇恨恩怨、法师与“松鼠会”的互相利用、刺杀列王的庞大计划中，主角“白狼”盖列特深陷其中。他原本对政治与权利毫无兴趣，但是阴差阳错之间被卷入其中，还成了替罪羊。这位身手了得魅力非凡的英雄要在本作中为自己洗清冤屈、找出幕后的黑手。



►原著小说作者Andrzej Sapkowski。

（注：部分游戏画面选取自PC版）

系统

系统是RPG游戏的核心乐趣。本作之所以从众多经典美式RPG中脱颖而出，一跃而登上巅峰，不仅仅是因为充满魅力的故事，波兰人惊人的执着铸就了本作丰富而出色的系统。游戏采用了全互动式的环境设定，每个NPC都有自己的行为模式和故事背景。我们在旅行中遇见的NPC不仅仅提供支线任务的"摆设"，与其交往中选择的不同，会影响到未来的某些剧情甚至是游戏进程。

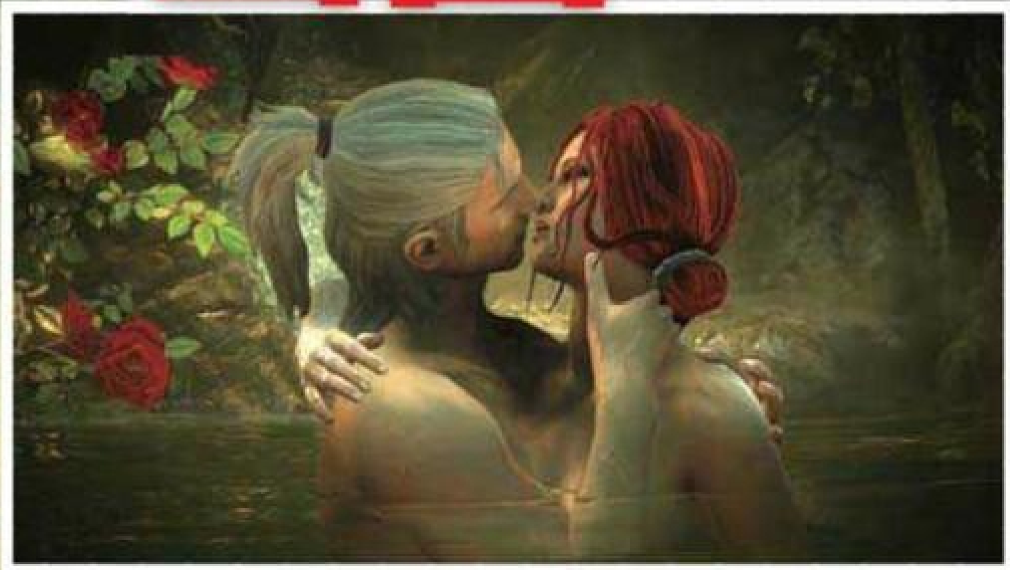




战斗系统方面，本作的特色是全程动作化的战斗，旁观者看上去俨然动作游戏一般。轻斩、重斩之间互相混合带来不同的连续技；根据与敌人位置不同每次攻击的起手式也会不同，将近10中起手特殊技尽显华丽；为了增强战斗的节奏感和爽快感，游戏采用了翻滚、攻击、魔法三种动作互相取消的设定，由此玩家可以自己创造不少攻击技能与魔法搭配的华丽连续技。本作的三种成长方向是剑术、法术、炼金术。三种职业混合，玩家可以选择专精，也可以选择三面玲珑。武器方面的进化是非常明显的，200多种各异的装备武器，锻造系统更可以让武器产生无穷变化。道具方面，随机属性和携带物品无上限的设定也让RPG迷们心悦诚服。

画面

画面不是一款游戏好不好玩的决定性因素，但是一款王道大作的画面一定不能差。《巫师2 王国刺客》由于先在PC上登场，高配置下的画面表现已经超出现世代主机太多了。游戏采用了CD Projekt Red独自研发的RED引擎，在场景和人物表现上都极尽奢华，堪称目前最强画面的RPG游戏之一。针对玩家们对本作X360版画面大幅缩水的担心，制作人表示会根据X360的特性进行优化，把画面劣化降至最低。





◀因为战斗系统的动作性强，游戏中安排了很多大魄力的BOSS战，想象一下RPG游戏中与巨大BOSS直接对决的情景是不是很兴奋呢？





另外还有一点值得一提的是，本作的PC版有很多成人向内容，尺度极为豪放。"《战神》系列"的迷你游戏尺度与之相比简直是小巫见大巫。不知道主机版本会进行怎样的删改。

荣获2011年度E3最佳新品牌的《大地王国 罪与罚》是由38 Studios开发、EA代理发行的一款奇幻题材RPG。这款新作云集了游戏业界顶尖的RPG设计师们，从宣传影像中就能感受到扑面而来的大气磅礴的史诗气息，称得上是本届E3上一匹抢眼的黑马。《大地王国 罪与罚》有些类似于《暗黑破坏神》，但场景并不是一味的黑暗系，密林、荒原、古堡、城镇，这种丰富多变的景色共同构建起了大地王国的迷人风貌。这个由剑与魔法、怪物与龙裔组成的庞大世界目前正因战火而陷入混沌之中，恭候着各位玩家化身为勇者用实力来拯救它！

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

文 八重樱 美编 一刀

大地王国 罪与罚	EA		角色扮演
多机种	Kingdoms of Amalur: Reckoning		美版
	预定2012年	对应人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定



世界观 费兰德 The Faelands

这是一张记载着费兰德地貌的古老地图。从地图中我们可以看到，费兰德是一片位于霜裂之海（Frostbreak Sea）南部的大陆，这里是善精灵与邪精灵们的家园，同时还居住着众多稀有的野生动植物。其地形也颇为复杂，包括被称为达尔恩塔斯（Dalentarth）的茂密森林、艾拉塞尔（Erathell）的辽阔平原、迪泰尔（Detyre）的石林、扭曲过度发育的库鲁林康（Klurikon）、以及生长大量预感结晶簇群的阿拉巴利亚（Alabastra）。费兰德由一条名为德阿娜的河流分割成为东西两块土地，这个名字是由川河女神的名字转化而来的。西部土地植被茂密、四处都呈现出一片生机勃勃的美好景象，这里的精灵王国叫做阿尔法利亚（Alfaria）；东部大陆气候和地表状况都颇为严酷，此处的王国叫做弗汀玛（Fortenmar）。

水晶战争令费兰德陷入动荡之中，人类、精灵、侏儒等诸多种族为了各自的利益兵刃相见。在神秘力量的推动下，战况越发激烈，混沌铸造了浓重的阴影，即将把世间的一切都吞噬殆尽。

从目前所公布的资料来看，费兰德可能只是大地王国版图上的一部分而已，这个充满典型西方奇幻浪漫主义的世界是由美国著名奇幻小说家R·A·萨尔瓦多所构建的。萨尔瓦多在大学时因受到《魔戒》的影响开始创作奇幻小说，著有《黑暗精灵三部曲》、《无冬城》系列”等佳作，是目前奇幻小说界举足轻重的人物。



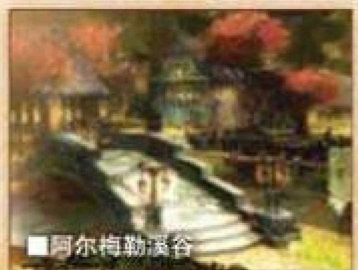

■职业除了常见的战士、圣骑士、法师外，似乎还可见到刺客、猎人的身影。


■与这种超出玩家体型数倍的怪物作战也是本作的特色之一，终结技极有可能是通过QTE来实现的。

阿尔曼 费兰德种族一 Almain

阿尔曼人居住城市及家园
梅莉亚港、阿尔梅勒溪谷

阿尔曼人是一群注重万事万物规则秩序的理想主义人类。他们痛恨混沌，凡事都有着一套相应的行事准则。据说这是因为阿尔曼人的祖先是秩序之神弥撒鲁，这位神明至今仍在影响着阿尔曼人生活的方方面面。


■阿尔梅勒溪谷

在严苛的秩序引导下，阿尔曼人创建了最为强大的帝国，其在军事方面所展现出的实力也为外人所称赞。尽管有一小部分阿尔曼人会离开祖国前往费兰德寻找政治、宗教方面的自由，借以逃避国家法律对自己的束缚。但无论他们离开家园多远，骨子里的那份对秩序的无条件遵从仍然是不会消失的。

瓦拉尼 费兰德种族二 Varani



瓦拉尼人居住城市及家园
游牧民族，无固定住所

流动商贩、雇佣兵、流浪汉，提到瓦拉尼，总会让人联想到这些词。作为一个古老的游牧人类民族，瓦拉尼人的足迹几乎遍布世界的每一个角落。尽管他们的文化水平要低于阿尔曼人，但从另一方面来看，正是因为有着瓦拉尼这种游牧民族的存在，商业与文明知识才会遍布费兰德的每一个角落。

作为游牧民族，瓦拉尼人是不存在被卷入战争的政治动机的，但仍然有很多瓦拉尼人为了佣金而以雇佣兵的身份参加到战斗中去。久经沙场的他们骁勇善战，因此也受到各个势力的青睐。



暗精灵 费兰德种族四 Dokkalfar



暗精灵居住城市及家园
拉希尔、艾拉塞尔平原

暗精灵与光精灵属于亲属关系，与光精灵不同，她们的外貌大多是拥有迷人外表的女性，其存在本身就是一种诱惑，哪怕什么都不做，只是站在那里，都会聚集周围人的全部目光。暗精灵拥有控制他人的能力，尽管她们的风评很是微妙，但很多人都忍不住被其魅力吸引而成为暗精灵们的俘虏。

暗精灵所居住的港口城市拉希尔拥有蓬勃发展中的文明水平，但战火的侵蚀也令暗精灵们感到很大压力。为此，她们选择与光精灵合作，共同对抗黑暗势力。

光精灵 费兰德种族三 Ljosalfar

光精灵居住城市及家园
费伊罗、苏斯坦恩幽谷

光精灵是一个古老的种族，他们富有、坚定、骄傲，但同时又狭隘保守。他们努力想要保护自然的原有生态与自然的意志，为此部分光精灵甚至不惜冻结他们的古老家园，以维持一个理想化、永恒不变的状态。

光精灵与暗精灵一起联手对抗着混沌与黑暗的世界，虽然远离了故乡，但光精灵始终坚信着正义女神始终站在他们的身旁。

侏儒 费兰德种族五 Gnome



侏儒居住城市及家园
阿德撒、迪泰尔

自古以来，侏儒都是个识时务的民族。他们心思缜密，面对问题时会通过长时间的思考得出最合理的解决途径。侏儒的社会分为三派，1.学者，负责开发一些新型机器装置；2.禁卫军，以其精湛的武艺技能而闻名；3.圣殿骑士团，负责权衡政局、应对各种突然事件。

在迪泰尔这片干燥的大陆上，侏儒建造起了伟大的城市阿德撒。阿德撒本身就是智慧与知识的宝库，光是城中的文物年代之久远就可追溯到历史诞生之初。

系统 System



目前我们关于游戏系统的了解是根据E3上公开的试玩版得出的，但距离游戏发售还有较长的一段时间，不排除还会进行修改的可能。进入游戏后，玩家首先需要在从多个种族中选择自己心仪的角色，并可以对姓名、性别、发型、头发颜色等细节进行调整，显然，制作组在这方面是参考了当下主流网游的做法，赋予玩家更为自由的创造空间。

武器可选择单手或双手，持单手武器时另一只手可以拿盾增加防御力，若使用双手武器，则是以牺牲防御力为前提换来更大的攻击输出值。玩家可以在战斗当中使用魔法攻击，例如召唤岩石砸向对手等等，共有三个系统魔法可供选择进化。另外，更多作战用技能可以在城镇中从技师那里习得。游戏内的时间会缓慢流逝，白天和夜晚会出现的怪物种类不同，NPC的行动也会发生变化，玩家将享受到非常开放自由的游戏风格。



PSP	初音未来 女歌手计划 2.5版（暂名）	SEGA	音乐
	初音ミク –Project DIVA– Ver.2.5（暂名）		日版
	预定2011年秋	1人	售价未定
	无对应周边		

SEGA 将初音成功游戏化之后人气节节攀升，跨平台的不同作品都取得了不错的销量与口碑。今年下半年 FANS 除了能玩到 PS3 版的《梦想剧场 2nd》，PSP 平台也依然是葱娘的主战场。PSP 新作目前暂名为《初音未来 女歌手计划 2.5 版》，预定秋季发售，更多详细情报还有待进一步公开。

文 九兵卫 美编 anubis

初音ミク Project DIVA Version 2.5

电子歌姬再临PSP！

全面进化的玩法！

为了让新作更接近于一款完美的音乐节奏游戏，《2.5 版》在前作操作方式的基础上，对游戏的按键系统进一步改良，让新老玩家更容易上手。

以精美的 MV 作为背景，当画面内的光标重合时按下对应的按键，这便是系列最基本的玩法。去年推出的 2 代中新加入的组合按键以及长按的操作方式，在新作中也同样会保留，高难度下的谱面充满挑战性。

镜音铃

初音未来



众多人气新曲登场！

比起新系统，新曲目的追加也同样是吸引 FANS 的一大卖点。由于同人创作的活跃，初音的歌曲几乎每个月都在不断更迭，人气曲目的诞生速度之快令人目不暇接。新作不但收录了初音近期的新歌，也将一些经典名曲首次加入到游戏中，让 FANS 既兴奋又感动。

新曲 Melody... by mikuru396



《Melody...》是初音早期的名曲之一，曾经被收录在街机版《初音未来 女歌手计划（A 版）》当中，人气至今都非常高。新作中登陆 PSP 一定会给 FANS 带来全新的感动。



这首歌诞生于 2009 年，是一首和风摇滚的曲目，收录于去年 5 月发行的专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis》内，是近两年镜音铃最受 FANS 喜爱的名曲之一。



新曲 いろは呗 by 银サク



新曲 カラフル×セクシイ by ち－む MOER

初音与铃音的《カラフル × セクシイ》曾经在前作中登场，玩家反响非常热烈。而新作中巡音与 MEIKO 将重新演绎这首歌曲并以成熟的声线征服 FANS，这也是两位歌姬难得的合作。

新曲 SPiCA by とく

新歌《SPiCA》将对 2010 年“初音感谢祭”的 LIVE 进行还原，以现场版的形式加入到游戏中，美轮美奂的舞台以及 FANS 的荧光棒令人如痴如醉。

全新追加的服装！

和前作一样，除了初音以外，来自 V 家的镜音双子、巡音、MEIKO 以及 KAITO 等人也同样会在游戏中登场。这些角色在新作中有着各种令人眼花缭乱的服装造型，这些均出自于名画师的笔下，制作小组根据玩家的支持度对它们进行排名。







戦国無双3 Empires

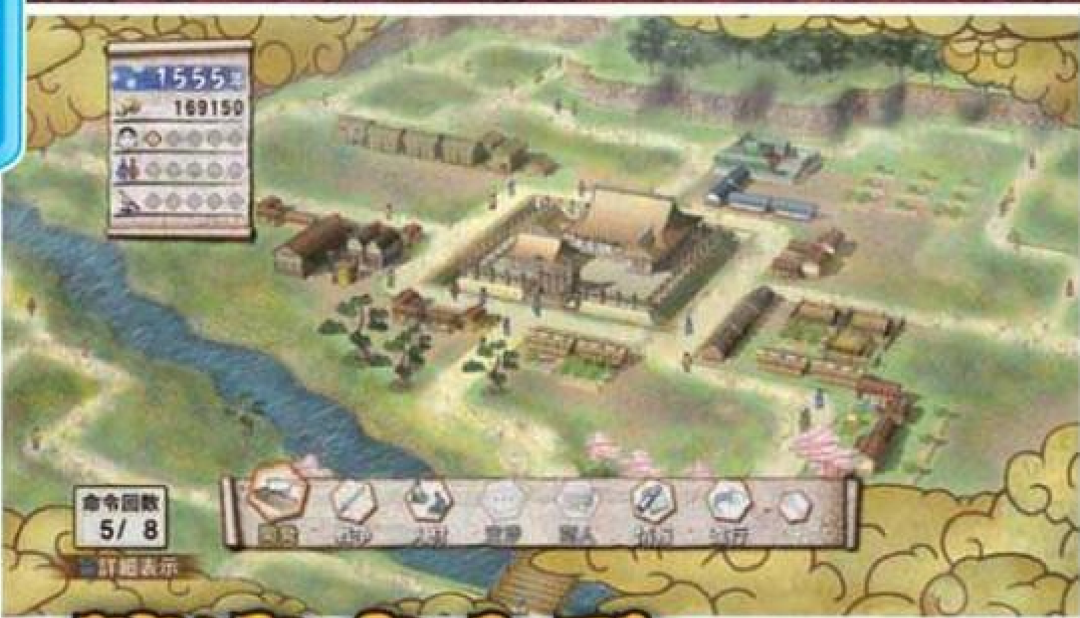
文 纱迦 美编 anubis

继《真·三国无双5帝国》之后，“《帝国》系列”终于有新作了。本系列是以传统《无双》为蓝本，增加了模拟经营要素，让玩家能够过一把统一天下的瘾。游戏的战斗系统和正传一样，但又略有改动，使得老玩家玩起来也有新鲜感。以往的《帝国》里模拟经营要素做得比较简陋，而这回的《帝国》将对此大大加强，应该是相当不错的一款作品！

战国无双3 帝国	Koei Tecmo	动作
PS3 战国无双3 Empires		日版
预定2011年8月25日	人数未定	5800日元
对应周边未定		







▲内政画面的风格非常独特。

战史与争霸

战史演武是本作中最主要的两大模式。在此模式中，玩家可以从织田、德川、武田等10家大名中选择一家作为自己的势力，以统一日本为最终目的。战史演武会以章节的形式来进行，每一章都有不同的目的，完成之后就会进入下一章。例如选择织田家的话，就要从桶狭间之战开始逐步走上天下布武的道路。这个模式中会收录大量历史事件，必定让喜欢历史的玩家满意。

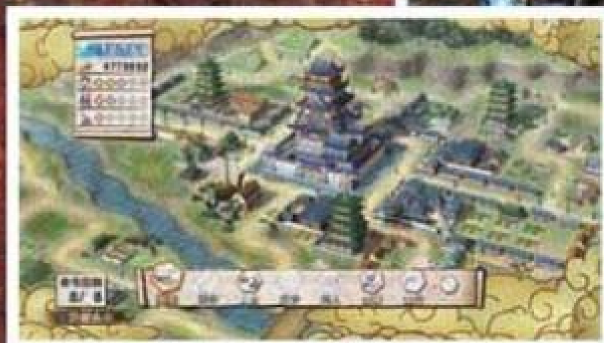
争霸模式则是自由度更高的玩法，共有25家大名可以选择。此模式中没有章节之分，惟一的目的就是统一日本，随便玩家怎么发展都可以。这也是“《帝国》系列”最传统的玩法。

箱庭式内政

玩过最近几作《信长的野望》的人对于箱庭式内政一定不会陌生。过去《帝国》作品中内政得到了最大程度的简化，基本上就是数字游戏。而本作大大加强了内政，玩家甚至可以仔细规划城下町的布局。要想快速实现富国强兵的目标，你就得好好研究一下本作的内政系统了。目前对这一系统的情报还不是很多，不知本作究竟能做到什么地步。









新据点系统

“《帝国》系列”的战斗系统向来与对应的正传保持一致，但会引入据点系统。本作也保持了这一传统，并有所加强。据点方面会增加一些更具特色的系统，像大筒据点可以攻击邻近的敌据点，鹫据点可以帮助玩家快速来到指定区域等等。根据该地的建设情况，据点也有等级的设定，等级越高，就越难攻取。在战斗中优先制压重要据点将是玩家的主要课题。

丰富的可玩性

预定在《战国无双3帝国》中登场的战国武将数量将超过600人，当然这个数字对于光荣的战国历史系列来说不算多。不过本作还会保留大受好评的自创武将系统，等于是有无限多的角色。

《真·三国无双5帝国》的DLC不仅数量多，而且全部免费，因此深受广大玩家的好评。本作也会配备大量DLC，包括追加剧本、城下町的设施等等。目前还没有公布这些DLC的价格，希望不要让玩家失望。



文 纱迦 美编 AliceSASA



和那个无从改起的《真 · 三国无双5》相比，《真 · 三国无双6》可以改进的地方有很多。果不其然，如今《猛将传》的消息也及时公布了。目前PSN日服商店还没开张，想必这也让光荣大为头痛，很多DLC都没办法推出。有了《猛将传》之后，就可以延长DLC的生命周期了。从官方公布的情报来看，除了武器系统没改之外，其他受人诟病的地方都多少有了改进。今年国庆节就用《猛将传》下饭吧！

这才是真正的《真 · 三国无双6》！

真・三国无双6 猛将传	Koei Tecmo	动作
PS3 真・三国无双6 猛将传		日版
预定2011年9月29日	1～2人	4800日元
对应周边未定		

卖点抢先看

《真 · 三国无双6 猛将传》的卖点如下：

1. 增加传奇模式。
2. 增加新武器、新动作。
3. 新增将军位系统。并可以用金钱来育成武将。
4. 新增挑战模式，共计彗星、暴风等4种规则，支持在线排行榜。
5. 增加3名新角色。

过去"《猛将传》系列"的一大特色就是联动。事实上《猛将传》的游戏里已经包含了本传的全部内容，但由于《猛将传》游戏的价格普遍偏低，因此不加限制的话必然会让老玩家不爽，于是就有了联动这个点子。

本作联动之后，玩家可以直接使用全角色和全关卡，而且根据本传的进度游戏还会追加特别奖励。

传奇模式



全新的传奇模式（レジエンドモード）收录了两种剧本，第一种名为英杰传，这种剧本类似于角色列传，是分人进行的，新武将也有对应的关卡。比起本传的列传来，英杰传选择的关卡将更讲究剧情。第二种剧本名为传奇，这种剧本的关卡均是选自此前历代作品中的经典关卡，并以6代的系统重新制作。相信比起英杰传来，这种剧本会更令人满意。



而在传奇模式的特定关卡中如果能满足特定条件，就可以拿到超强力的上级武器以及其他一些特殊奖励。听起来似乎是最强武器复活了，希望这回光荣不要再让人失望了。

新武器 · 新动作

本作会加入全新种类的武器，目前已知的有郭嘉的打球棍，这个武器用起来有点像打高尔夫球。而除了全新种类的武器之外，6代中本来就有的武器也会增加若干种，新武器的空槽数和能力都会有不同程度的提高。



动作方面，本作会加入两种全新的动作，分别是在高速移动中进行攻击的无影脚，以及受到敌人攻击时也能发动紧急回避的转身。这两种新动作同样和武器天禀有关，这样天禀技的种类就达到了4种。

新成长系统

将军位是本作新增的系统。将军位和过去的阶级称号有点相像，当玩家的能力成长到一定程度之后就会获得对应的将军位。将军位会附加不同的特殊能力，而高级将军位还会追加装备头盔和披风的功能。

6代的武将育成受到不少玩家的质疑，本作则与时俱进地做出了改进。本作加入了《高达无双3》中用钱购买能力的设定。由于金钱是共通的，因此就算只用一名角色，也可以培养其他角色的能力，这就基本解决了6代的问题。



声优：三宅淳一

本作的3名新角色之一（另外两名尚未公布）。郭嘉字奉孝，是曹操阵营中最出色的军师，不过英年早逝。游戏中的郭嘉是一名拥有优秀洞察力的天才，受到曹操极高的评价。他待人接物非常柔和，脸上总是挂着笑容。



文 奈落 美编 anubis

HITMAN ABSOLUTION

杀手 赦免	Square Enix	动作
多机种	HITMAN ABSOLUTION	美版
	预定2012年内 1人	售价未定
	对应机种为X360、PS3	

超一流杀手47又回来了！沉默刺客秒杀目标于无形无声之间。光头男巧妙换装、运用钢丝和注射器等道具残酷暗杀目标的名作又强势回归我们的视线。丹麦开发商IO Interactive制作的“《杀手》系列”游戏最新作在E3期间展示了实际玩法和诸多要素。



杀手的往事

“《杀手》系列”是2000年推出的一款潜入暗杀类游戏，在多个平台登场，曾经是此类游戏的范本，拥有大量忠实玩家。系列的主人公是隶属于谜之组织的神秘杀手，代号47。和他让人印象深刻的光头一样，这个系列让人印象深刻的特色就是高自由度的暗杀过程。47接到任务以后，先要确定目标，然后你可以选择潜入目标的巢穴，逐一干掉守卫，最后杀死欲哭无泪的目标；也可以找到一个合适的狙击点，远程将目标一击毙命；还可以装扮成厨师混进目标的厨房，用注射器在他的食物中下毒，将其毒死。总之，根据玩家的性格和喜好，将会有多种暗杀路线。其中最好的是除目标外不伤害无关者，并且能让自己全身而退的方法。这样可以获得游戏中的最高评价“沉默刺客”。

这个系列一路走来可谓经历了起起伏伏。初代作品赢得了一定好评，但是商业上的成就显得不足。励精图治的制作组在第二作中取精去糟，确立了系列的很多核心特征并得了巨大成功，名利双收。但是第三作《杀手 契约》在画面和系统上都出现了一些问题，导致系列的口碑在欧美地区有所下降。2006年，踌躇满志的第三弹作品《杀手 血钱》在全平台登场。充实的内容，想象力丰富的玩法和优异的画面表现让本作回归一线大作的阵营。2007年，游戏改编的同名电影上映，这部片子在游戏改编的电影中素质较高，获得了原作玩家和电影迷的一致认可。

高调回归 新系统前瞻

在E3的现场演示中，玩家首先见到的场景是位于芝加哥的一座废弃的图书馆，大量的警察在围剿47。演示所使用的是PS3版，可以看到画面非常惊艳，尤其是光影效果在高清大作中亦属上乘。本作使用了IO Interactive独自开发的新引擎，不仅仅画质出色，在表现敌人AI方面更是与众不同。前作中，47一旦被某个敌人发现，其他敌人也会突然变成围剿攻击的状态。仔细想一下是不太合理的。在本作中，比如47被眼前的某个敌人发现，只要在他大喊、或者用对讲机联系同伴之前解决掉他，就能够不引起其他敌人的警觉，这一点可谓更贴近真实，玩起来也更有满足感。



将死者：你！你叫什么名字？
47：名字是给亲友叫的，我没有。

既然是杀手，潜入作战必将是游戏的核心。本作借鉴了《分裂细胞 断罪》的掩体要素，采用移动准确性更强的“Cover to Cover”系统。玩家躲在桌子后面时，通过指令选单一键就可以准确而华丽地转移到另外一个掩体后面。更可以选择隐蔽在高处，或者攀爬、跳跃，这些都会通过“Cover to Cover”系统一键完成，演出效果和爽快度将会大大增加。强大的环境互动是系列的招牌特色，在本中会大大加强。比如在没有武器时，躲在角落的47可以拿起房间内的一座金属雕像，突然出现在敌人的后面用雕像猛砸其后脑。或者在无路可退时钻进壁橱和敌人躲猫猫。

另外，本作也借鉴了《刺客信条》的鹰眼系统。47将拥有一种叫“杀手本能”的技能，发动时，周围一定范围内的敌人将会显示出轮廓，这样玩家就能透过墙壁准确判断敌人位置和行动路线。当然，为避免降低游戏难度，这种“杀手本能”并不是随时随地都可以使用的。





凭借独特魅力 挑战潜入类游戏第一集团？



近年来在世界范围内活跃的潜入类游戏品牌中，《潜龙谍影》、《分裂细胞》、《刺客信条》是公认的第一集团。三者可以说各有千秋、在不同领域拥有巅峰地位。笔者认为本作能否跻身第一集团要靠自己的独特魅力。

在E3上实机演示的后半段，由于前来搜查的警察数量太多，被逼入绝境的47夺过一名警察的枪械开始与警察部队正面火拼。"潜入暗杀"与"枪战火拼"是本作同时强调的，但是如何保持二者的平衡点是至关重要的。本系列以往的失败例子之一就是太强调47的火拼能力，试想一个潜入游戏变成《魂斗罗》一样一骑当千的虐杀游戏的话，谁还去悉心研究潜入部分呢？本作的导演Tore Blystad表示，平衡枪战和潜入两部分将是本作的重中之重。制作组为了"强制"玩家保持潜入的路线会增强敌人的实力：比如你公然开枪打死一名敌人，枪声将会引来大批SWAT部队。这些家伙可不是吃素的，一旦以一敌众将会陷入极为艰难的苦战，由此玩家才会想方设法尽量避免正面冲突。但是相对地，为了加强游戏的表演性，剧情高潮部分的特定战斗依然火爆刺激，演示版中还有47单挑武装直升机的桥段。













在演示中，与直升机的对决中明显占不到便宜的47采用了另外一种脱离的方法。这也正是本系列的一大特色——换装。47在躲避直升机火力压制的时候放倒了身边的一位警察，然后果断换上了警察的一身制服。变装后的47混进警察队伍准备同警察一起撤离，但是途中引起了一名警官的怀疑。本作中，变装后的47并不一定100%能欺瞒过敌人，做出可疑举动或者身体碰到敌人时有穿帮的可能。为了应付眼前怀疑的警官，47巧妙地拿起周围的一个甜甜圈大块朵颐起来，可能是美国警察大叔们都喜欢吃甜甜圈，这一举动消除了那名警官的疑心，47由此顺利地逃脱了……

游戏的制作人Elverdom像媒体宣称，本作首先继承了系列的传统优点，同时借鉴了诸多成功大作的精华。丰富的枪支收集和道具武器收集建在，会满足武器爱好者的收集欲望。对于大家关心的剧情部分，制作人暂时不愿透露很多，只表示本作的主线剧情中47将会遭到严重背叛，并且进行复仇，不过故事的基本模式依然是不断接受"刺杀任务"。系列中一直给47派发任务的神秘女子戴安娜在本作中依然会登场，Elverdom还暗示本作中玩家终于将有机会目睹这位神秘女子的芳容。本作预定2012年内发售，同名电影新作也在锐意制作中。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



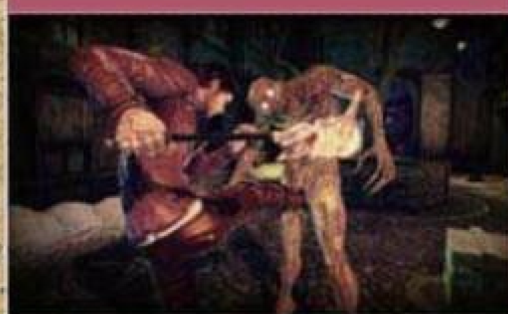
暗影诅咒



多机种 PS3/X360
- Shadows of the Damned
- EA
- 动作射击
- 2011年6月21日
- 美版

总分 25

热血推荐




天行者

简单点说，画面比较糟糕但是很好玩。它融合了须田刚一和三上真司的风格，以及用山冈晃的配乐来锦上添花。通关一遍后你会恍然大悟，这就是猎奇版的《生化危机4》啊，不管是射击手感还是独有的杀敌方式（断腿后过去踩）都让玩家觉得熟悉。而最令玩家遗憾的就是没有多周目的设定。

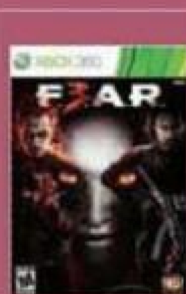


这是一款有自己腔调的游戏，其中有三上真司作品中独特的完美手感，也有须田刚一游戏中的那种自由不羁的朋克风。翻滚的加入大大提高了战斗节奏，武器变形和升级系统很有意思，完全没有一般射击游戏的乏味感。近身攻击、终结技、光射击系统大大提高了战斗的刺激度和乐趣。本作惟一的硬伤恐怕就是画面了。


华尔兹

如果喜欢4代以后的《生化危机》，本作便基本不会让你失望，出色的手感和独特的风格都证明《暗影诅咒》是最近难得的佳作。不过画面和大作相比仍然逊色不少，重口味内容也比较多。游戏的BOSS战设计得不错，打法很讲究，可惜稍显繁琐。音乐是一大亮点，读盘画面很有创意。

灵异恐惧3



多机种 PS3/X360
- F.E.A.R. 3
- Warner Bros
- 主视角射击
- 2011年6月21日
- 美版

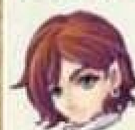
总分 25

热血推荐




华尔兹

本作画面在前作水准之上。单论射击手感表现尚可，可惜武器方面不够丰富。取消血包，融入如今打枪游戏中流行的晕血系统，反而让游戏失去了一些特色。游戏的流程非常短，尽管过程中气氛仍然十分压抑，但本作的恐怖感比起之前的作品有过之而无不及。挑战模式增加了游戏的耐玩度。



游戏的射击手感和战斗设计中规中矩，子弹时间虽然有些鸡肋也起到了调节节奏的作用。系列区别于其他FPS的地方是灰暗的剧情和恐怖的演出，这两点在本作得到进化，大师操刀的恐怖体验绝对过瘾。合作模式中的双主角配合非常有战略性，也满足了发泄感。不过Fettel的一些技能过于血腥，会让部分玩家不适。


天行者

近期FPS佳作，游戏中经常有浪潮般的敌人不断涌来，这时候就是发挥子弹时间的最好时机。游戏的难度确实颇高，得益于优秀的敌人AI，玩家在游戏中需要拥有精准的枪法和正确的走位。新加入的升级要素让玩家在游戏后期的战斗中不算太吃力。最后还是要奉劝那些胆小的玩家，不要轻易尝试本作。

梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3



PS3
- メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3
- Gust
- 角色扮演
- 2011年6月23日
- 日版

总分 25

热血推荐





虽然本作离其他一线RPG还是有所差距，但相比前作而言却能明显让玩家感到游戏的进步。本作将《A11》和《A12》中的任务系统和冒险者等级相互融合，并取消了天数限制，让玩家感动之余又能体验全新的冒险。全面加强的防御系统让战斗的策略性进一步提高，推荐所有PS3玩家尝试本作。



《艾兰德的炼金术士》每一作都带给了玩家惊喜，《梅露露的工作室》也不例外。在保留了中毒性极高的调合系统的同时，新增的开拓系统让玩家体会到了建设一个繁荣国家的艰辛。性格迥异的丰富角色与岸田老师出色的设定也是本作的亮点，休闲的时候玩一会儿便会有种身心都得到放松的感觉。



本作可谓系列集大成之作。玩家这次要扮演小国公主梅露露，用炼金术使国家富强起来。系列极其强大的收集要素自不待言，本作还加入了城市建设系统，玩家完成依赖获得的点数可以分配给建设项目，让自己的国家越来越富强，同时出现更多可以探索的地方。本作的战斗进一步主流化，演出效果华丽了很多。

深渊传说

3DS

■テイルズ オブ ジ アビス
■NBGI
■角色扮演
■2011年6月30日
■日版

总分 22

画面表现：6
移植诚意：6
进化度：3
游戏性：9
音乐音效：6





作为3DS上的首款《传说》，本作的表现还令人满意。虽然画面和PS2版相比略有缩水，但并未发生丢帧现象，可惜3D的纵深感不强，加上战斗时画面很容易产生晃动，导致大部分时间都只能在2D模式下进行。此外，游戏的场景切换速度虽有改善，但还是有明显的读取时间，这点稍微让人感到不满。



狼来了

整体的读盘速度提高了不少，但画面有轻微的缩水，在大地图上路过树林等贴图密集的地区时会有较严重的拖慢，这种现象出现在移植版里实在有点说不过去。3D化的战斗中，己方与敌方的距离感较2D时的容易把握，临场感有所增加，此外新增加了PS2日版没有的秘奥义与特写镜头也是本作的亮点之一。



作为“《传说》系列”中最具人气的作品之一，PS2平台的《深渊传说》移植3DS平台自然是众望所归。相对而言，本作的画面算不上惊艳，3D效果有待优化的地方也有不少，除了秘奥义之外的新增要素缺乏实质性的亮点。不过以上问题都不足以遮盖游戏本身的可玩性，系列FANS一定要尝试。

纸箱战机

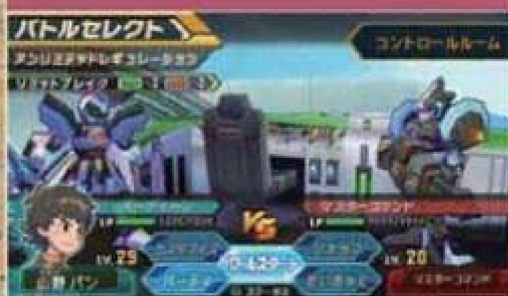
PSP

■ダンボール战机
■Level-5
■角色扮演
■2011年6月16日
■日版

总分 24

热血推荐

画面表现：8
改造自由度：8
创意：5
游戏性：8
音乐音效：7





本作的剧情在同社游戏中属于成年向的，虽然大体上还是走“亲情与友情”的路线，但众多伏笔和激烈的战斗让剧情高潮不断。游戏的部分系统借鉴《洛克人EXE》，战斗在手感方面虽然不错，但攻击手段过于单一，导致后期会让玩家产生厌倦心理，不过丰富的隐藏要素还是保证了游戏的可玩性。



在《闪电十一人》的巨大成功经验之上，L5推出这款《纸箱战机》显然有了更多的底气。游戏的素质非常高，只要你接受少年漫画的风格，很快便能沉迷于本作的对战之中。良好的操作手感、完全自定义的个性机体以及随时随地的对战系统都为这款原创题材的机器人游戏加分不少。



狼来了

虽然本作主要面对低龄玩家，但紧张刺激的机器人对战让成年人也能轻易地沉迷其中。收集部件、改装属于自己的机体来击败强敌是游戏的一大魅力。流程方面也非常体贴，地图上几乎全程都有箭头指示玩家前进的道路，而屏幕下方也有提示帮助玩家解谜，日语苦手的A·RPG玩家不容错过。

汽车总动员2

多机种 PS3/X360

■Cars 2: The Video Game
■Disney Interactive
■竞速
■2011年6月21日
■美版

总分 24

热血推荐

画面表现：8
FANS向：9
创意：7
游戏性：7
音乐音效：8





天行者

游戏的画面跟原作电影一样清新可爱，并且影片中的角色均在游戏中登场，出色的配音让每个角色都个性鲜明，比赛过程中的台词也让人忍俊不禁。游戏中的各种小细节都非常不错，比如世界各地赛道的风格，再如倒着开车时角色眼睛会紧盯相应的后视镜。游戏中还有类似于《马里奥赛车》的竞速模式，乐趣非凡。



和前三作单调的玩法相比，本作可谓有了长足的进步。游戏不再是简单的竞速加迷你游戏，还加入了射击、特技等要素。游戏虽然和电影关系不大，但很好地表现出了电影轻松幽默的风格。游戏的要素比较丰富，还支持网络对战，耐玩度和难度都有明显上升。厂商还准备了丰富的DLC，请作好准备。



华尔兹

进入游戏后，给人的感觉就是与前作相比，画面风格发生了变化。游戏的卖点仍是可以使用动画中的几个角色，而本作可以操作更多电影中的赛车。在进行方式上仍以赛车为主，融入了空中特技等诸多新要素，玩起来也比前作更加有趣，DLC数量颇多。推荐给电影迷或者喜爱欢乐赛车类游戏的玩家。

变形金刚 月之暗面

多机种 X360/PS3/Wii

■Transformers: Dark of the Moon
■Activision Blizzard
■动作
■2011年6月14日
■美版

总分 19

画面表现：8
耐玩度：3
进化度：4
游戏性：5
音乐音效：6





借着电影风推出的游戏大部分都难逃失败的命运，本作也不例外。简短的流程，糟糕的手感都是本作的致命伤。虽然在画面上有不小的提升，还加入了战车形态等新模式，但是整体的游戏性甚至不如前作，不过游戏的成就非常好拿，仅需10小时左右即可全成就，喜欢原作的玩家不妨尝试一下。



完全的粉丝向作品，基本上是电影的附加收入。游戏的画面还算对得起观众，但是系统和任务设计就原形毕露了。游戏结合了第三人称射击和载具战，但是整个游戏内容重复度太高，战斗单调乏味，变形和普通状态之间的平衡性严重不足。不同难度间的伤害判定差异过大。



和令人惊艳的《塞博坦之战》相比，本作的素质反而下降了，若不是还有个网战撑门面，真是沦落到标准的电影改编游戏水平了。单机乏善可陈，除了成就好拿没什么优点。网战有4种职业可选，主要分3大模式，随着升级还能解锁新技能。不过练到满级20级耗时很短，素质也一般，打上几天就腻了。

荣耀同盟



PSP
- グロリア・ユニオン
- Atlus
- 策略角色扮演
- 2011年6月23日
- 日版

总分 21

画面表现：6
人设与声优魅力：8
创意：6
游戏性：6
音乐音效：6





由于已经是系列的第三作，因此期待本作的忠实FANS并不在少数。一如既往的人设与音乐风格、全面优化的系统玩法会让老玩家在进入游戏后倍感亲切。本作的声优阵容极为强大。和同类游戏不同的是，《荣耀同盟》的战斗以卡片为核心系统，极为强调"同盟"的作用与影响，策略性和技巧性更高。

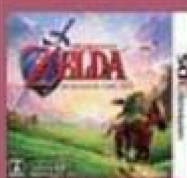


Sting的战略RPG"《同盟》系列"最新作，系统与前作差别不大，新增加的天气变化系统为战斗增加了一些不确定要素，相当考量玩家战术安排。本作的服务性质CG是泳装主题，こにしひろし绘制的泳装少女们非常可爱，可惜数量较少，有些看不过瘾。加入了前作的角色让老玩家欣慰。



虽然故事情节和游戏背景全部全新化，但是前作中的人物乱入加入成为同伴让FANS感动不已。流程上采用了前作的形式，并让路线更加复杂，使收集道具变得更耗时间。同时游戏的难度也略显提升，在联合进攻时战略性大幅增强。惟一的遗憾也许就是不能看到王女再次使用"革命"那潇洒的战斗英姿了。

塞尔达传说 时之笛 3D



3DS
- ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D
- Nintendo
- 动作角色扮演
- 2011年6月16日
- 日版

总分 26

热血推荐

画面表现：8
怀旧度：8
进化度：7
游戏性：10
音乐音效：8





原作曾被美誉为"史上最佳游戏"，游戏性自然无需多言。在目前已发售的3DS游戏中，本作拥有3DS上最为出色的3D效果，移动3DS还可观察到更为宽阔的场景，称得上是相当有诚意的移植。游戏的解谜提示很少，需要用心去体会如何解谜。暂时没有想出解谜的玩家也可以观看游戏内置的提示演示，非常体贴。

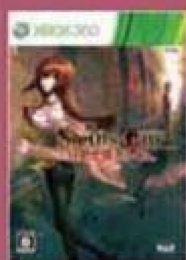


本作加入了陀螺仪观测功能为游戏带来了新的乐趣，触摸屏直接显示快捷菜单提高了游戏流畅度。同时新的快捷按键分布也引来了一些争议。画面的加强让老玩家重温时会很欣慰。但也应该看到本作的内容虽然经典却也显得有些古老。如同年迈的英雄再次披上新甲出征，迎来欢呼的同时也会显得力不从心吧。



已经好久没有玩过这么细腻的ARPG了，游戏在谜题设计上用现在的眼光看仍然是顶级的，隐藏要素多到令人发指。如果是没有玩过原版的玩家一定要借着这次机会尝试。当然游戏更偏重解谜成分，如果想单纯体验动作爽快的玩家要三思。除此之外本作绝对是所有3DS玩家近期最好的选择。

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人



X360
- STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん
- 5pb.
- 文字冒险
- 2011年6月16日
- 日版

总分 18

画面表现：6
剧情魅力：8
创意：7
游戏性：6
音乐音效：6





虽然是一款资料篇性质的续作，但本作包括剧本在内的所有游戏要素依然非常丰富，画面与音乐延续了令人满意的水准，huke笔下的人物也是一大亮点。在玩法方面，独特的短信分支系统是系列的特色所在，多结局的设定能吸引不少玩家。如果身为FANS的你有一定的日语基础，千万不要错过这款作品。



作为FAN DISC性质的本作受众面很窄，基本上只有玩过原作或看过原作动画的人才会感兴趣，所以分数的意义不大，喜欢原作的人肯定不能错过。游戏剧情基本上都是乱来的，各种令人脸红心跳的情节和CG不断出现。游戏是不折不扣的成就神作，分支说明很体贴，不看攻略也能轻松1000点。



本作严格意义上来说只是《史坦斯闸门》的FAN DISC而已，属于纯粉丝向的作品，不熟悉原作的人很难从中获得乐趣。游戏流程很短，玩家只需要一直按键就能打通，成就倒是很容易拿到，算是为数不多的优点之一吧。另外游戏中出现了几张"杀必死"性质的CG也有收藏价值。

大蜜蜂军团 DX

XBLA
- 2011年6月29日
- 800点MSP
- Galaga Legions DX　■射击
- NBGI

推荐度 9.0 /10





这是继《吃豆人冠军版DX》之后又一款成功重生的经典名作。游戏被戏称为"大蜜蜂无双"，原因在于敌人铺天盖地，而玩家的火力也生猛异常。游戏并非一味开枪就能过关，和弹幕游戏也有极大不同，如何快速消灭敌人的首领才是获胜的关键。游戏画面够眩，关卡不少，适合反复轻松游玩。

勇者 30

XBLA
- 2011年6月29日
- 800点MSP
- HALF-MINUTE HERO -Super Mega Neo Climax-　■动作
- Marvelous Entertainment

推荐度 8.0 /10





本作是打着"高速RPG"旗号的《勇者30》系列"第一款家用机作品，虽然是PSP前作的移植，但游戏还是给人以耳目一新的感觉。本作的基本玩法没有太大变化，玩家需要在最短时间内达成任务目标，而不同人物的游戏方式对应不同模式，加上这次游戏还支持四人在线联机，非常值得一试。

新作短波

进入下半年后各平台的新作推出速度也有所加快，特别是一些擦边球游戏趁着两大掌机更新换代之际如雨后春笋般涌出，本期就为大家带来《女皇之门 混沌螺旋》的介绍。相信玩过前作的都明白这是一款什么性质的游戏吧？现在的厂商为了吸引眼球无所不用其极，如果我们不能逆转这一潮流，那就勇敢地适应吧！



由于丧尸题材的盛行，因此当今众多游戏都开始丧尸化。作为传统丧尸射击类型的《丧尸天启》在前作发售两年后终于公布了其续作。就目前公布的消息和试玩所得到的信息还非常有限，但是游戏的血腥和爽快度比起前作来真是有过之而无不及，因此新老玩家均可期待；另外一款话题之作《天旋地转》在公布之初就以真人预告片夺人眼球，最近放出的新情报也逐渐揭开了它神秘的面纱，游戏虽然非常有创意，但是究竟能不能得到玩家的认可还需时间的考验。

紧急速报

PS3 从故事设定到机体角色设定无一不像名作《EVA》的《战律的斯特拉塔斯》最新公布了两名新角色：性格冷静，善于使用飞刀的23岁青年宇佐美洵（CV：尾裕贵）和具有男性般性格的强气御姐笹原七濑（CV：生天目仁美）。而通过目前公布的动画来看，还有几名角色没有公布，不知道下一个登场的会是谁呢？

PS3《战国BASARA 编年史英雄》最新公布了关于“天下统一”模式中乱入势力的情报。本作的乱入武将不只是中立或者敌人的武将，也有可能是本来不属于敌人的武将，比如伊达政宗的故事中会出现片仓小十郎乱入，那么这场战斗的名字就叫做“双龙决斗”，乱入武将会给玩家统一天下的过程带来不少乐趣。

PS3 Wii上即将推出的《勇者斗恶龙25周年纪念版》的发售日确定为9月15日，本作还附带了豪华的预约特典：复刻版攻略本《ファミコン神拳》以及一个游戏中出现的知名道具“小金币”的模型，而光盘中则收录了《25周年纪念勇者斗恶龙公开动画》、《勇者斗恶龙宝物资料集》以及最最重要的《勇者斗恶龙X特典影像》。

女皇之门 混沌螺旋

PSP 策略角色扮演 ■クイーンズゲイト スパイラルカオス ■日版 ■NBGI ■2011年7月28日

关于《女皇之门 混沌螺旋》这款游戏，相信不用我多做介绍，很多玩家都久仰这款游戏的大名了，这个类似于《机战》的策略角色扮演游戏系统出色，战略性强，画面表现非常华丽，而且流程也非常厚道……不！这些都不是重点！《女皇之门》最大的特点（或者说优点），就是毫无限制的擦边球和花样百出的客串参战角色！而且更可贵的是，游戏公司似乎不止打算打自己作品角色的擦边球，就连从别的作品跳槽过来客串的角色也能用来打擦边球！不得不说这么做还是很大胆的……

平板来袭！挑战极限！

新角色登场





▲使用双枪时候的必杀技“ブルームトリガー”。



▲原创武器，效果非常搞笑的必杀技“バレットレイン”，原作里可没有这么滑稽的大导弹……

现在，已经确定一名新的可以被擦边球的角色诞生，她就是来自《苍翼默示录》系列的诺爱儿・梵米利欧，让我们先来认识一下她吧！

苍之继承者

CV：近藤佳奈子

隶属于统治机构的少女卫士，军衔是少尉。诺爱儿出身于边境的小贵族梵密利欧家，因为拥有超强的战斗力和极强的术式适应能力而被统治机构选中，成为年轻的战争英雄琴恩・如月的部下。

诺爱儿平时性格沉稳冷静，但是也有着非常寂寞的一面。诺爱儿不善于与别人构筑关系，除了战斗能力超强之外其他的地方都是笨手笨脚的，而且她做出来的食物比她自己的攻击力还要高。





▲可能是最强招式的“ネメシススタビライザー”，数发连射之后辅以大型格林机关炮的痛击，HIT数和杀伤力都很惊人。

▲诺爱儿似乎是追寻着琴恩少佐而来，难道琴恩也会出现在这里吗？

另外，诺爱儿的上围在全部我方女性阵容中可能只能排倒数第二，仅强于来自《萌单》的著名幼儿体型少女虹原茵可，在我方如此“波涛汹涌”的队伍中，真的没问题吗……

DPS系统和KKK系统

本作中强化了和女性角色间的交流，而交流的主要方式就是下面要介绍的DPS系统。DPS系统是“ディスティニーパニッシュシステム”的首字母缩写，这个系统源于我们的男主人公偶然得到了一个神秘的饰品“混沌の腕轮”，腕轮中有一个小瓶，里面装满了不可思议的液体，佩戴这个腕轮再满足一定条件之后就可以打开异次元大门，在里面可以和女性角色展开交流了。







交流的方式很邪恶，就是向女性角色泼洒这种神秘的液体，泼洒之后就可以提高好感度，不得不说是非常邪恶，而且几乎可以肯定的是，糟糕画面一定层出不穷，这时候如果父母来到你身后的话……后果可想而知。

不过打出擦边球这张牌的游戏没有保险措施怎么行！下面就向大家介绍本作的保险措施：KKK系统！

KKK系统是什么的缩写呢？那就是非常恶搞的“こ（Ko）の感じ！监（Kan）视されている！？回（Kai）避だ！！”的缩写，也就是说，这个系统的全称应该是：

“这种感觉！难道我的糟糕画面要被看到了吗？紧急回避！系统！”这个系统的发动方法是同时按下START键和SELECT键，之后画面会纯洁到这个样子：



这样绝对不会让别人发现你的爆衣、碎甲……等等画面，安全得很。不过可以想象，对于很多家教很严的学生玩家来说，这两个键将会在游戏过程中饱受摧残……

丧尸天启 2

多机种 射击 ■Konami ■美版 ■Zombie Apocalypse 2 ■预定 2011 年第三季度

对应机种为 PS3、X360

[文：天行者]


■画面虽然没啥进步，但是场景丰富了。

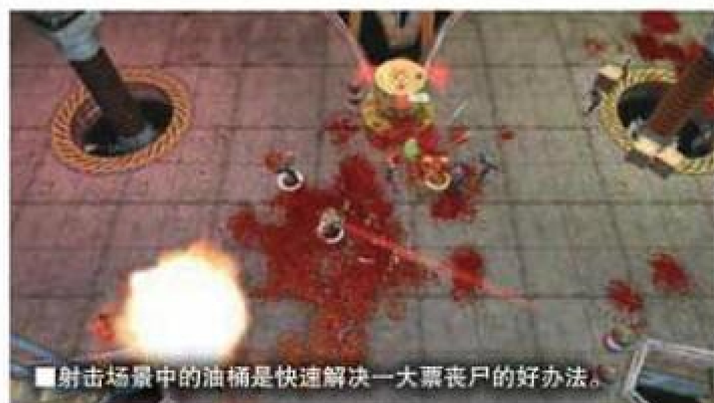
更多丧尸，更多血浆，第二波丧尸狂潮即将来临！

不得不说近几年丧尸题材越来越流行，众多3A 级大作都能见到丧尸的影子，甚至是毫无相关的《尘土飞扬 3》也不能免俗。2009 年 Konami 在 XBLA 和 PSN 上推出了被玩家誉为俯视角版《求生之路》的双摇杆射击游戏《丧尸天启》，游戏虽然没有赢得太多的赞誉，但是还算不错的销量和玩家群中较好的口碑也让厂商满意，甚至红到发紫发黑的《COD 黑色行动》中的迷你游戏也借鉴了本作，因此这个游戏也顺理成章地系列化。本次 E3 大展上 Konami 就展出了系列的续作，《丧尸天启 2》。

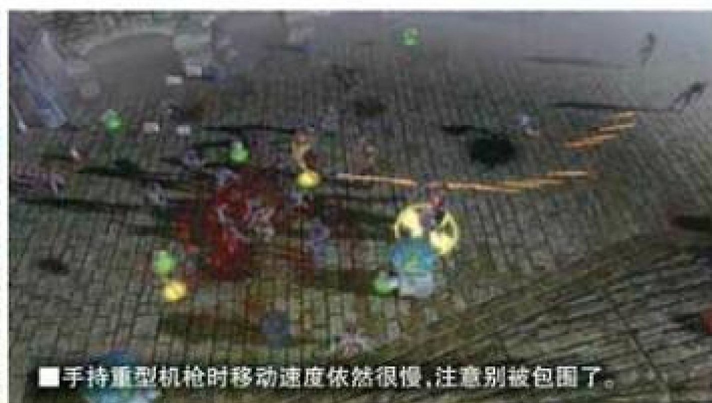
从这一次试玩上看，游戏的画面比起前作没有任何进化，不过地图的细节程度有了明显提高，比如试玩中的机场地图，随处可见散落的行李，空运用的板条箱以及倒在四周的垃圾桶，地图边缘还有一个正在运作的飞机引擎，靠近它的丧尸将会被吸进去搅成肉酱。

游戏依然有四个角色供玩家选择，不过这一次每个角色都有自己独有的职业，已经判明的三种职业分别是：工程师、战士和近战专家，而且游戏中还展示了一些关于他们的故事。哦，对了，本作中我们终于能让自己控制的角色双脚离地，飞起来！武器方面，原配的依然是子弹无限的小手枪，游戏中我们也捡到了跟前作一样的扇形攻击范围的霰弹枪，以及让自己移动慢得像只乌龟一样的重型机枪。不过游戏的正式版应该会有更多新武器加入。游戏的节奏比起前作来快不少，各种丧尸的移动速度看起来也有提高。

游戏的完成度虽然比较高了，但是其新加入的要素还是所知甚少。希望游戏的难度有所上升，别再像前作那样无限续关让游戏毫无难度可言。Konami 准备在今年第三季度让玩家再次感受丧尸狂潮带来的快感。


■射击场景中的油桶是快速解决一大票丧尸的好办法。


■场景中的血迹比起前作来，只会多不会少。


■手持重型机枪时移动速度依然很慢，注意别被包围了。

天旋地转

多机种 动作射击 ■Inversion ■美版 ■NBGI ■2011 年内发售

对应机种为 PS3、X360

[文：华尔兹]


■将车当做盾牌用。

让重力见鬼去吧！

正如游戏宣传片中提到的，“来吧，让重力见鬼去吧！”，将万有引力元素融合动作射击游戏到底会产生怎样的火花呢？

游戏的重力枪，是作为一个被称为“gravlink”的设备出现的，可以产生重力以及浮力，这与在《质量效应》中出现的技能相似。他可以将敌人浮在空中之后击破，或者直接将周围的敌人利用重力按在地上。还有一种类似重力光波的攻击，可以将成群的敌人轰得七零八落。游戏中可以利用“gravlink”设备将物品暂停在空中，比如将一辆车摆在面前做挡箭牌。挡箭牌使用起来有点像《战争机器》系列”。游戏也是第三人称射击游戏，但你看不到魁梧的主角，能看到的只有大块头的敌人以及各种外星生物。

游戏讲述了玩家所扮演的警察与其他执法者大战高科技外星人的故事，故事虽很俗套，但战斗才是这个游戏的重点。

游戏首先展示了一个岩石地带场景，里面有爆炸性的熔岩流出。我们在这个场景中需要灵活利用各种机关控制重力最终到达目的地。

在与敌人战斗中，重力系统起到了关键性的作用，可以利用多种方式干掉敌人。比如可以利用“gravlink”装置将周围的爆炸桶点燃之后全部扔给敌人，还可以将敌人打到空中，或者砸到地上。更可以操纵大型武器发射出燃烧液体将敌人烧死。

游戏中令人难忘的是已经死亡或者垂死的敌人，他们的肢体和血都会漂浮在空中。这只是游戏的单机部分，相信重力系统在网站团队合作中会发挥更大的作用。


■在失重的场景中与敌人战斗。


■游戏的主题，重力错乱的世界。


■游戏也有传统动作射击要素。

纸箱战机	Level-5	角色扮演
PSP ダンボール战机		日版
2011年6月16日	1-4人	5980日元
无对应周边		

通关时间：一周目通关约20小时。

游戏的故事发生在2050年，随着一种能将大部分冲击力吸收的纸箱问世，小型战斗机器人——LBX之间的对抗赛也在人群中逐渐流行。而我们的故事也由主人公山野斑和神秘的LBX“亚历克斯”的相遇开始。本作虽是Level-5第一次涉及机器人题材，但素质却不容置疑。丰富的收集要素、富有策略性的战斗都是游戏的一大亮点。值得一提的是，游戏的剧情和动画差别不大，在追这部动画的同学们可要小心剧透哦。



系统解说

基本系统

操作解说

操作说明

按键	地图	战斗
↑	移动光标	取消锁定
←、→	移动光标	切换锁定目标、没有目标则为转换视角
↓	移动光标	切换武装
滑杆	移动	移动
□	卸除部件	攻击
△	开启菜单、显示LBX详细资料	开启道具菜单
○	确定、调查、对话	冲刺
×	取消	跳跃
L	菜单中切换角色	防御
R	菜单中切换角色	开启必杀技菜单
START	暂停游戏	开启战斗状态菜单
SELECT	开启提示	切换视角显示模式

菜单解说

总菜单

项目	功能
カスタマイズ	可进行LBX的改装，维护LBX也在这里进行
パーティ	设定队友的战斗模式，中期开始能更换参战的角色
メンテナンス	使用グリズ（润滑剂）回复LBX的能量槽，也可在カスタマイズ中选择该项进行维护，一般使用“すべてのLBX机体をメンテ”，相关道具可在商店中购买
クエストBBS	查看可领取的支线任务
CCM	接收邮件，可以查看流程中的重要事件、商店的进货情况和约战NPC
アイテムリスト	查看目前持有的道具
LBXずかん	查看LBX部件、武器、盾的收集情况
せってい	可在此进行游戏的设定，除了音量、显示速度等常规项目外，还能在此进行媒体安装

LBX改造菜单

项目	功能
LBXパーツ	在此对LBX的五个部件进行更改
ウエポン	更换LBX的武器，每个LBX都能持有两组武器，在战斗中按↓切换
コアパーツ	更换LBX的核心部件
ひっさつファンクション	替换LBX的必杀技
バトルアイテム	替换战斗中使用的道具
メンテナンス	使用グリズ回复LBX的能量槽
カスタムネーム	为LBX更改名字

※关于本菜单中各项的具体作用下文有详细说明，这里就不再提及。



メタモ机器人菜单

项目	功能
セーブする	游戏存档
つうしんたいせん	进行通信对战
ランキングバトル	进行排位战
カードプレゼント	进行卡片对战
パスワード	输入密码
せんせき	查看成绩

地图系统

由于游戏面向的大部分群体是年龄偏小的中小学生，为了照顾这部分玩家，游戏的地图做得非常到位，不仅有详细的路标，NPC也按各自的功能在地图上以不同的颜色标注。平时只要跟着地图上的小箭头走，来到红色圆圈的位置即可发展剧情，下面列出各项地图标志的作用。



地图标志

标志	功能
黄色箭头	玩家所在位置
小箭头（小地图）	发展剧情的目标地点
感叹号（大地图）	发展剧情的目标地点
红色大圆圈	发展剧情的目标地点
浅色区域	可进入的地点
深色区域	不可进入的地点
大范围绿色	换区地点
蓝色圆点	普通NPC
橙色圆点	可对战的NPC、警戒机器人
绿色圆点	メタモ机器人、扭蛋机
SHOP	商店

常用功能介绍

メタモ机器人

在地图上以绿色圆点表示，除了让玩家进行存档外，メタモ机器人还具有通信对战、进行排位赛（第十章开启）、交换LBX卡片以及输入特殊密码的功能。

ガシャポン

扭蛋机，可随机抽取LBX的部件、核心装备以及战斗道具的设施。在模型店门外、车站的游戏店外、秋叶原等地都有扭蛋机，花钱就可以抽取扭蛋了。扭蛋机分为许多个系列，每个系列里主打的是某机体的套装，当然还会插入一些战斗道具和武器等。扭蛋机里的套装系列会随着剧情的发展而增加，价钱也会随之提升，不过这些套装的实用性都不高，如果不是为了收集全部套装，完全没有必要将资金浪费在这里。



よびだしバトル

在商店街模型店门口，可以和游戏中的剧情人物再次较量，胜利后可获得一笔价值不菲的报酬。邀请战的难度不高，对手的血量和我方持平，惟一需要注意的是攻击力很高，某些使用狙击的敌人很可能两枪就能秒杀我方主力成员，因此建议通关后获得高级换装部件后再来挑战，并且回复道具要尽量带满。第一次打败对手时可以获得特定的奖励，其中某些对手给出的奖品是大威力武器，一定要入手。

クエストBBS

支线任务系统，在第二章开放，玩家需要事先通过"クエスト BBS"选项查看当前可领取的任务，再前往指定的场所和委托人对话接受任务，任务的完成方法在后文中会有详细说明。

スピリットジャンプ

灵魂跳跃系统，在小地图中会遇到一个绿色球体，调查后能直接回到大地图，之后再进入该地区可从绿色球体所在地开始游戏。

LBXカードバトル

LBX卡片对战系统，在第四章开放，需要玩家先前往小镇车站的游戏店购买相关卡片，再调查商店街游戏中心左侧的机器才能游玩。共有三个机器可玩，第二个机器在第十一章开启，最后一个机器在通关后开启。进行游戏前可选择几人参战，人数越多相对地难度就越简单，但花费的金钱就越多。将卡片放置到对应的战斗框里然后选择バトルスタート就可以开战了。需要注意的是，战斗框会随机刷新限制条件，如果出现比较苛刻的条件时，可以放入能力比较低卡片，这样才能保证战斗的胜利。完成所有战斗后，可以选择直接结束战斗，也可以选择提高难度再来一次（选择第二项），再次完成战斗后获得的奖励会有所变化，而且获得的卡片也会增加。虽然连续游戏的话可获得大量报酬，不过一旦失败将一无所获。



ランキングバトル

排位赛，在第十章开启，与卡片对战同为通关后刷部件、武器的重要途径，可联机协力挑战。难度从G级到SSS级，越高级别的战斗难度也越大，成功通过高级别的挑战赛能获得强力的部件。每个级别里有10名对手，战胜该级别里的全部对手后开启下一个级别。排位战的难度很高，对手虽然攻击力不算很强，但血量非常多，初期在没有好武器的情况下对付起来非常棘手，建议通关后先完成邀请战，拿到比较强力的武器后再来挑战。

商店

在许多地方都有商店，大部分商店都可以买到LBX的组件以及各种道具，其中用于维护机体的道具和战斗场景也能在商店中购买。通关后，商店会开始贩卖HG和MG的机体套装和部件，可以通过回家睡觉来刷新，发现稀有部件就赶紧买下来吧。另外，本作赚钱的方法比较特殊，在完成对战后会随机获得各种硬币（メダル），而金钱的主要来源就是卖掉这些硬币。虽然LBX的各种组件也可以卖钱，不过大部分价格都很低，没有卖硬币来钱快。

LBX改装详解



1. 角色名：当前所选角色的名字。

2. 维修槽：LBX的破损度，逃离战斗将会消耗大量维修槽能源，通过メンテナンス选项可恢复维修槽的能量。

3. 生命值：显示LBX的生命值（LP），战斗结束后LP会自动回满。

4. 电源：显示LBX的电源（BP），战斗结束后BP会自动回满。在战斗中任何行动都会消耗BP，耗光了也虽然也可以继续行动，但发动必杀时容易进入过热状态（无法冲刺和攻击）

5. 武器：显示LBX当前装备的两种武器。

6. 属性：显示LBX的优点属性（增加武器攻击力）和弱点属性（被敌人对应属性攻击时受到的伤害提升），可通过装备自由调整。

外部零件

在改装菜单中选择LBXパーツ后进入，在这里可以自由更换LBX的头、身体、右臂、左臂以及腿部五个部件，这些部件主要决定机体的血量、防御、优点属性和弱点属性，部分套装还会附加特殊必杀技，HG和MG部件（部件按珍稀程度分为NG、HG和MG，越稀有的部件重量和防御越高，附带的技能越多，升级后成长率越高）会附加技能，所有部件的附加技能都相同的话，使用对应技能的武器还会提高一个速度等级。下面就为各位详细解说部件的几项数值。

1. 装甲等级（AC）：影响部件的LP与DF，通过战斗累计经验可使AC等级提升，AC越高部件的LP与DF值也随之增加。

2. 调整点数（チューナップポイント）：部件的经验值，通过在战斗中获胜而增加，蓄满一条后AC等级提升一级。

3. 部件品质（グレード）：分为NG、HG、MG三种等级，在AC相同的情况下MG的性能最优秀，但重量也是最大的，如果所有部件都装备HG，机体的移动力会严重下滑。

4. 装甲改装（そうこうカスタム）：第六章解锁，按□键即可进行部件的改装，可以从パテモリ（增加防御力但重量也随之增加）和ニクぬき（减轻部件重量的同时防御力也会下降）中选择一项对部件进行改造。

5. 重量：总重量决定LBX的速度等级，速度等级会影响LBX的移动速度，速度等级从A级～E级，移动速度依次降低。



内部零件

和小时候玩的四驱车类似，LBX也有CPU、コアメモリ、モーター、バッテリー、辅助パーツ等五种内部零件，零件的搭配方式和《洛克人EXE》相似，玩家可以在一个固定的空间中自由搭配。内部零件对LBX的各项性能起到决定性作用，刚开始可安装内部组件的空间不大，当角色到达15级和35级时，内部空间会扩大，这时玩家更多要考虑的就不是组件该如何摆放，而是如何保持组件的平衡性了。

各零件效果

零件	效果
CPU	提升特定武器的攻击力，只能装备一个CPU
コアメモリ	影响可装备的必杀技数量，只能装备一个コアメモリ
モーター	决定了移动BT消费百分比（百分比越大，移动时消耗BP越快）和Cゲージ出力（Cゲージ出力越大，必杀槽累积速度越快），可以最多装备3个モーター
バッテリー	决定了机体的BP总量，BP降至最低必杀槽无法增加，因此在战斗中要随时留意BP的剩余量
辅助パーツ	增加机体的各项能力，具体效果依零件不同而各有分别

必杀技

对战胜利时，除了角色本身可以获得经验外，LBX 的各项组件也能升级，其中武器升级后可以习得必杀技以及超必杀技。武器的等级是以种类来区分的，提升速度较慢，想全武器都练满 10 级要花费相当多的时间。

在习得必杀技之后，玩家就可以在改装菜单中选择ひっさつファンクション将必杀技装上。必杀技分为普通必杀技和超必杀技，必杀技的安装数量和种类与内部组件的核心储存器挂钩。使用必杀技要消耗对应数量的必杀槽（Cゲ－ジ），普通必杀技使用后会马上释放，不过敌人可以防御或躲避；超必杀技使用后会进行一段时间的蓄力，蓄力期间受到强烈攻击时会被打断，并且蓄力时受到的攻击不削减 LP，完成蓄力后发动超必杀技，无视对手距离造成伤害。对手使用必杀技时我方也可以进行躲避，其中 L 是防御必杀技，可以有效降低必杀技造成的伤害；× 是跳跃，通常用来躲避突刺型的地面必杀技；方向＋○是跳跃回避，无法躲开一些范围较大的必杀技。后期的敌人也会使用超必杀技，此时要猛攻打断其蓄力，来不及打断就进行防御，可以减免伤害。



※ 如果モ－タ－性能不够好，频繁使用必杀技很容易造成机体过热，暂时会陷入无法攻击的尴尬场面，此时需要利用跳跃和敌人多多周旋。

战斗道具

在改装菜单中选择バトルアイテム可以装备战斗道具，战斗道具分为回复类（绿色药丸）、辅助类（黄色药丸）和攻击类（红色药丸），最多只能装备三种战斗道具，推荐从游戏中盘开始常备一个全体回复 LP 的药来救急，其他两种则由玩家自由发挥了。

分支任务

在剧情进行到第 2 章后会开启分支任务，玩家可以在菜单中选择クエスト BBS 查看可以领取的任务，任务的流程同样和《洛克人 EXE》类似，玩家需要先去找委托人（头上有旗帜标志）领取任务，完成后再和委托人对话交差。完成任务后可以获得大量金钱，也算是出售硬币外最重要的资金来源。

游戏中大多数是限定要求的对战任务。即要你装备相应的套装或武器来进行对战，这在本攻略最后的任务攻略都会提到。其中有些武器限定的要求你除了这个武器不能装备其他任何副武器。套装、武器或道具都可以在ミソラ商店街的模型店或是アキハバラ的后街商店中买到。



战斗

战斗技巧说明

战斗技巧

技巧名	发动方法	说明
攻击	□	配合方向键可使出多样的攻击方式，每种近战武器的招式各不相同，攻击时会消耗一定量的气槽
使用道具	△	使用已装备的战斗道具，需要先按△键后再按对应的按键，回复和辅助类道具在选择使用后还要选择对哪个同伴使用，如果场上没有同伴则自动对自己使用，因此最好先跑到周围没有敌人的安全地带再使用道具，以免遭到敌人的暗算
冲刺	○	能快速接近对手，可持续按住○快速移动也可通过点击○进行短距离冲刺，连续冲刺时气力槽和BP消耗得很快，要谨慎使用
跳跃	×	在跳跃过程中再次按下×可使出双段跳，跳跃是躲避敌人远程攻击最有效的手段，和敌人周旋的时候多加利用
防御	L	防御时如果遭到对手的大威力连续伤害会导致防御崩坏，在对手攻击的瞬间防御可造成对手的攻击崩坏

战斗界面



1. 雷达：红色为敌方机体，不过战斗场地通常不大，小地图实用性并不高

2. 同伴：显示队友机体的头像和血量

3. 道具栏：可使用的战斗道具，按下 R 键后则变为可使用的必杀技

4. 必杀槽：攻击命中敌人时会增加，地图上有时也会出现增加必杀槽的道具，必杀槽积蓄越多必杀技威力越大

5.LP：机体的剩余血量

6.BP：机体的剩余电量

7. 气力槽：冲刺和攻击都会消耗，一段时间不使用消耗气力槽时会快速回复，当气力槽耗光时机体在一定时间内攻击力和移动能力会大幅下降，并且无法使用冲刺，效果持续到气力槽自动回复为止

攻击

除了枪以外，所有的武器都可以进行连击，只要敌人不倒地就可以对其持续造成伤害，因此在气力足够的情况下，尽量使用不将对手打浮空的招式进行攻击。对手被浮空后还可以继续追击，此时发动必杀技对手将无法进行躲避，但一旦倒地所有的攻击都只能造成 1 点伤害，因此发动必杀技的时间点需要多练习才能熟练掌握，将必杀技带入一套连击里所造成的伤害可是非常可观的！

※ 通常在多人战时将敌人打倒在地后，推荐不要死盯着这个敌人等它起身，采取切换目标的战术反而更有效率。

终极破坏

当敌人的 LP 低于 25% 时，使用必杀技将其打倒就能造成终极破坏（选择必杀技的界面会有提示），终极破坏不但可以造成更高的伤害，并且在战斗结束后还能获得额外的奖励，在游戏后期的排位战中玩家需要频繁运用这个技巧才能不断获得强力部件。

V模式

在第四章后半解锁，当阿克琉斯 LP 低于 25% 时便可开启，开启方法为进入必杀技选择画面后按 L 键。进入 V 模式后机体的攻击力得到飞跃性提升，遭到攻击不会造成硬直，并且气力槽无限。由于这个模式有气力无限这个强大的功能，因此在一些高难度战斗中不妨故意让主角的机体掉血，开启 V 模式后立即回复血量然后猛攻，可以轻松解决流程中的所有战斗。主角获得新机体奥丁后 V 模式会变成 X 模式，在 X 模式下主角的 LBX 更是可以无视所有攻击，强到逆天。

武器&属性

游戏中的武器分为剑、枪、拳刃（ナックル）、锤（ハンマ－）、单手枪、双手枪、火箭筒（ランチャ－）、武器腕八大类。其中拳刃、锤、双手枪、武器腕都是双手武器，装备后就无法再装备盾了，因此防御力较为低下。而武器腕本身也是双手的换装部件，装备之后会强行拆掉其他手臂，因此有套装奖励的机体最好不要使用武器腕。

每种武器都有对应的物理属性和附加属性，物理属性分为斩、贯和冲

三种，如果机体的优点属性和武器的属性吻合就会有攻击提成，如果对手的弱点属性恰好是我们的优点属性的话，那攻击伤害就非常可观了。附加属性分为火、水、雷、光四种，自身的附加属性数值越高，所造成的伤害也会随之增加，并且还能附加各种异常状态，例如火属性的过热、水属性的浸水、雷属性的麻痹。做好物理和附加属性的对策可以让战斗的难度大幅降低。

※ 在战斗前不妨先看看对手的属性，根据对手的属性调整装备能使战斗轻松不少。

密码

在メタモ机器人菜单中可以输入密码，输入对应的密码即可以在商店开启部分套装或武器的购买权，下面公布部分密码。

ふめなかめたみな	めちらいかはくせ	せかいをすくえ
ちりををさわめを	はしごわげよぎや	くぼなはいのせな
ぬならさほぬいさ	すよじさのわぬれ	ふかをあちなべら
とぬらおさかいて	なとけきじえうれ	

流程攻略

※由于本作有同名动画版，动画版的剧情和游戏完全一致，为了防止剧透，本篇攻略就不涉及剧情相关内容，而以战斗要点为主。对剧情有兴趣的同学可自行去互联网上搜索相关资源。

1章 小さなマシンとの出会い

剧情过后与和也对话即可开始战斗，战斗前需要先选择“**カスタマイズ**”，给 LBX 更换部件后才能正式开始，由于是第一场战斗，难度自然不高，将其打倒在地后注意拉开距离即可。

↓

前往河川敷，遇到神秘女子，神秘女子将白色箱子交付给斑后随即离开。

↓

回到家中调查箱子，发生和黑衣三人组的战斗（这真不是黑色三连星吗……），本场战斗同样是教学关卡。初期的两台敌机实力不济，轻松解决掉。最后一场战斗会传授我们必杀技的使用方法，需要利用必杀技完成最后一击才能胜利，比较稳妥的方法就是利用连击将其打倒后马上调出必杀技菜单，等敌人脱离无敌时间后马上使用必杀技消灭。

↓

第二天出门，在门口和**リュウ**对战，大口寺这个死胖子的血量和攻击力都不低，好在他的移动力不高，运用冲刺和跳跃多多周旋可以使战斗轻松不少，注意危险的时候多使用防御减免伤害。

↓

前往商店街的模型店触发剧情后和**アミ**对战，需要选择“**カスタマイズ**”



装备副武器和战斗用道具才能开始战斗，敌人的血量并不多，一直追击即可轻松胜利。



↓

前往**ミソラ**第二中学三楼的 1 年级 2 班。

↓

前往一楼的 3 年级 1 班和地图上的提示点对话，全部对话完毕后离开教室遇到小木前辈。

↓

前往商店街的游戏中心和**ミカ**对话，与她对战后获得四天王的情报。

↓

跟着箭头进入**ミソラ**第二中学体育馆里侧，注意在危险区域（小地图上有 DANGER 的标示）走路时会以踩地雷的方式遇敌，需要进行 3 对 3 的战斗，不妨在这里适当提升一点 AC 等级，在深处和四天王中的三人发生 3 对 3 战斗。将对手体力削减到一定程度时触发剧情，**リュウ**脱离队伍，**カズ**加入队伍。之后战斗正式展开，推荐优秀干掉对方的白色机体，然后再将绿色的蜥蜴击破。

↓

继续前进，与屋子里的乡田决斗，刚开始攻击无效，一定时间后触发剧情，**カズ**的 LBX 被击破，之后 2 对 1，可以让女忍者先将破坏王牵制住，然后再从后面发动攻击，再次剧情后用必杀技打倒破坏王结束战斗。

2章 动き出す阴谋

控制**カズ**前往商店街的游戏中心与**リュウ**战斗，这个死胖子实力依然不弱，而我们临时借来的 LBX 各方面能力都不是很突出，战斗时推荐采取第一次和他战斗时的战术。

↓

前往**ミソラタウン**车站的**ゲ－ムズマ－ヤ**与秋谷对话。

↓

返回途中触发剧情，**カズ**被黑衣三人组催眠。

↓

在模型店对话完毕后选择“**カスタマイズ**”更换核心部件，将指定部件装上后和店长对话。

↓

リュウ告诉众人自己的机体被破坏，赶到河川敷与**カズ**决斗，将其 HP 削减到一定程度时触发剧情。

↓

前往**ミソラ**第二中学 1 年级 2 班，然后前往商店街的模型店。

↓

查看“**クエスト BBS**”，接受分支任务 001，然后与北岛模型店右边的 NPC（需要从一个小阶梯上去）对话领取任务，将“**ブロ－ドソ－ド**”交给他完成任务（直接在商店买一把即可）。

↓



返回模型店和店长对话，通过桧山的介绍**カズ**获得了新的 LBX 猎人，同时众人也接下了保护总统的任务。

↓

前往**ミソラタウン**车站坐车来到另一个区域，然后前往**パレ－ドストリ－ト**。

↓

通过左侧的小路来到大楼前，这里会遇到警备机器人，虽然在地图上会有标注，但因为移动速度的关系基本无法避免和它战斗，使用大楼前的光球可以立即脱离并进入大地图画面，补给品不够时可利用这个返回商店进行补充。



↓

前往三楼指定地点，大楼里是危险区域，进入前最好多携带一点**グリズ**。

↓

在房间里与黑衣三人组战斗，对手的实力依然很弱，何况这次还是 3 对 3 的战斗。

↓

カズ脱离队伍，前往对面大楼的房间里与 LBX 战斗。在第一阶段 BOSS 只会使用狙击枪战斗，运用冲刺接近后运用连击磨死即可，在其 HP 降至一定程度后**カズ**将他的枪打坏，战斗随之进入第二阶段。此时 BOSS 会使用近身攻击，推荐让女忍者牵制住他，我们在远处使用远程攻击即可。

3章 父さんを救いだせ！

前往体育馆里侧触发剧情。

↓

前往校庭与リュウ对话。

↓

前往エンジエルスタ－，从右边的小门潜入工厂，途中有警备机器。

↓

调查门旁边的通风口进入战斗，通风口内部的战斗场景较大，可以多使用远程攻击搞定敌人。

↓

工厂内部是危险区域，开门都需要利用LBX完成通风口的战斗，这里的敌人等级有所提升，不妨用来练级。

↓

在最深处发生BOSS战。



BOSS战 イジテウス

这场战斗分为四个阶段，由于每场战斗开始都会恢复LP和BP，因此战斗难度不高。其中第一阶段BOSS会使用双爪攻击地面，此时地面上会有阴影提示BOSS的攻击地点，引诱它攻击地面的装置后就会陷入麻痹状态，此时便可以对其造成伤害。装置被破坏后经过一段时间就会恢复。将BOSS的两个爪子全部破坏后进入第二阶段，这里要不断击坠敌方的LBX才能前进，虽然敌人数量较多，但是实力平平，注意不要站在场景中央遭到对手围攻即可，如果身陷险境应马上使用回复道具。

第三阶段的目的是击破BOSS的头部，它会不断发射激光打乱我们的攻击步调，，每次发射后有一段停顿时间，可趁此机会用远程武器攻击。注意每隔一段时间BOSS会使用威力巨大的大型激光看到提示后要及时躲开。第四个阶段只需要破坏起重机的连接处即可，下方的大家伙每隔一段时间会捶地，虽然跳起来就能躲过震动攻击，但BOSS的攻击力实在不足为惧，推荐直接硬碰硬快速解决战斗。

4章 暗の战场！アングラビシダス

前往商店街的咖啡店和桧山对话，一行人决定参加地下竞技比赛。

↓

进入**アングラビシダス**会场。

↓

和北岛模型店的店长对话进行特训，第一战要求将LBX换成AX-00的组件，第二战要求换成**ムシャ**组件，第三战则无要求。其中前两场战斗双方的血量都很低，如果有一把好武器的话能有效降低难度。

↓

回家调查床铺，第二天前往北岛模型店，进行与**アミ**和**カズ**的1对2战斗，这里建议先利用冲刺接近远处的猎人，消灭他后剩下的女忍者就容易多了，胜利后获得核心部件“**シグマ** DX9”。

↓

离开学校时遭遇黑衣三人组，进行LBX战斗。三人的实力依然很弱，只要多利用障碍物抵挡对手的远程攻击即可轻松胜利。

↓

前往商店街的咖啡店，遇到四天王中的三人，得知乡田苦战。

↓

前往商店街上层的游戏厅，和“箱中的魔术师”仙道战斗，开始的战斗并不难打，将小丑的HP削减到60%后触发剧情，小丑变为3个，此时专心攻击血较少的那个小丑即可，再将他的HP削减到40%后触发剧情，因为海道金的乱入战斗也就此结束。



↓

回家休息，第二天前往比赛会场。

↓

第一场比赛对战**ガト**－，战斗时要小心对手的火箭筒攻击，一旦命中会损失较多HP，不过导弹的速度不快，利用冲刺可以轻松闪开。将其削减到50%后触发剧情，对手会使用近程武器猛攻，推荐这时不要和他硬碰硬，适当拉开距离使用远程轰炸效果比较好。



↓

第二场比赛对战仙道，和第一次交战一样，将他的HP削减到50%后触发剧情，小丑再次变成三台，此时应无视另外两台满血的，快速接近血少的那台小丑，把HP打到35%左右再次触发剧情，阿克琉斯进入V模式。此时大可利用V模式下气力无限的特点，用冲刺引开其他两台小丑，然后再从空隙突入，用必杀技一口气消灭一台，这样剩下的两台就轻松多了。

↓

第三场比赛对战海道金，相比第二场1对3的混战，本次单挑要容易不少。注意大皇帝的武器是锤子，攻击时带霸体判定，尽量不要和他硬碰硬，多利用他攻击后产生的巨大硬直进行反击，实在打不过可以采取故意进入V模式的方法战斗。将他的HP降至30%后触发剧情，大皇帝的CPU因跟不上海道的输入速度而报废，战斗也随之结束。

5章 黑い要塞！海道邸攻略作战！！



跟着箭头提示前往地下基地。

↓

在指挥部和乡田对话，众人商议今晚的作战计划。

↓

前往シ－カ－本部和拓也对话。

↓

进入海道的老巢，调查喷水池前面的地板。

↓

下水道内部要解除对应的机关才能打通道路，一直跟着箭头提示走即可。需要注意的是中途遭遇的警备机器需要对付数量较多的敌人，最好携带一些回复道具。

↓

调查上方的大门，发现打不开后进入左侧的监视室，然后进行杂兵战，敌人依然是重量不重质，只要别陷入被围殴的局面都没多大问题。

↓

在海道金的房间和金对话开始战斗，本战和第四章没有多大差别，多利用大皇帝速度慢的特点用远程武器周旋即可，难度不大。

↓

进入最后的房间与海道义光进行LBX战，月光丸的实力平平，把他的HP削减30%后触发剧情。

6章 运命の战い！アルテミス大决战！

前往咖啡店商量参加阿尔特米斯大赛的事项，却发现店内空无一人。

↓

前往**シ－カ－**本部。

↓

前往**ミソラ**第二中学体育馆里侧，四天王的房间。

↓

前往咖啡店的地下赛场进行超必杀技的特训。

↓

装上长枪系武器，然后空出一个放必杀的格子后和桧山对话进行训练。桧山的LBX没有远程武器，用冲刺拉开距离后使用远程武器能让他毫无还手之力，当其发动超必杀时一定要换成近战武器发动猛攻打断他的攻击，来不及打断就进行防御，可以有效减少所受的伤害。

↓

前往**アルテミス**，和前台小姐对话填写参赛信息。



和小地图上有红点标

注的参赛选手对话。

↓

和前台小姐确认参赛时间。

↓

与入口处的小姐对话。

↓

第一战为 2 对 2，对方的机体和大口寺很像，不仅移动慢，也缺乏远程攻击手段，推荐派遣斑上前牵制敌人，让和也在后方使用狙击枪战斗。

↓

第二战为 1 对 1，对手的血量是我们的几倍，因此持久战是不可避免的，除了场地上的回复道具必吃外，自己也要准备一些回复 BP 的道具。

↓

第三战为 3 对 3，对手的移动速度都不快，加上场地的限制，我方还是占尽优势的。战斗中要小心对手的超必杀技，一旦看其发动应马上集中火力打断，如果来不及，最好以最快速度将队友的血量抬上去。

↓

到会场右边与森上对话，之后进行第四场比赛。

↓

第四战为 3 对 3，对手是去年亚洲区的冠军，实力自然和之前几战的对手不是一个档次。战斗开始后对手会优先解决远程猎人，如果对自己的实力有足够自信，大可让猎人吸引对方火力，自己冲上前消灭对手的远程 LBX。为了保证战斗力，随时注意同斑的血量，回复药就不要吝啬了，胜利后从森上那里拿到武器“水月棍”。

↓

与入口处的小姐对话进行决赛。

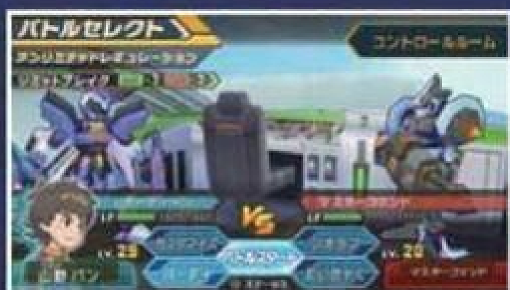
↓



这场比赛分为三个阶段，第一阶段是 5 名小组赛冠军的混战，此时我们只要找一个安全的地点隔岸观火即可，当任意一台机体的 HP 被削减 50% 后触发剧情，因为灰原的暴走参赛人数也减至三人；第二阶段开始要和金配合打倒暴走的灰原，虽然对手实力强劲，但我方也有大皇帝的支援，可以让他作为肉盾吸引火力，我们在后面使用远程攻击帮助磨血，等蓄满必杀槽对方的 HP 也消耗得差不多了，一个超必杀就能结束战斗；第三阶段就是和海道金的正面冲突，战术和之前两次较量没有多大差别，依旧以远程牵制为主。战斗中建议先故意损失一些 LP 来发动 V 模式，这样可以方便地在海道发动超必杀时进行打断。

7章 目覚めよ！新たなるマシン

本章开始八神和金两人察觉到海道义光的反常举动，决定举起反旗和“探路者”一起对抗“变革者”，这里要控制海道金消灭来犯的 LBX 部队，大皇帝的各项属性都不错，三招内都能解决掉对手。只是普通攻击会耗费大量气力槽，追击的时候要注意气力槽的剩余量，平时多用跳跃回避敌人的远程攻击。



↓

往右走离开研究所，途中遭到大部队袭击，为了让八神安全脱离，金决定自己一个人留下来阻挡敌军。由于现在的情况是 1 对多，且干掉一台敌机后会马上出现增援的敌人，因此不要贸然深入敌阵，战斗中为了排除远程干扰，最好优先干掉有火箭筒的敌军。

↓

为了给斑开发新的 LBX，一行人乘车前往“迷你轨道公司”，不料在路上遭到“变革者”的袭击，这里要操控乡田进行战斗，剑的连击次数很高，而且派生技能较为丰富，加上破坏王强劲的实力，因此这战可以说毫无难度，消灭一定数量的敌人即可结束战斗。

↓

按提示调查电梯，来到前往タイニ－オ－ビット地下，发现“探路者”的新基地在此处重建。

↓

收到消息后回到地上，前往レベル 4 研究室与社长对话，之后遭到潜伏在公司内的 LBX 袭击，由于大家的 LBX 都在维护中，情急之下亚美使用潘多拉战斗，虽然本战是 1 对 3 的战斗，但敌人实力平平，多利用潘多拉在速度上的优势可以轻松解决。胜利后社长将潘多拉托付给亚美，此时可以在红和白间选择一种颜色，注意选择后就无法更改了。

↓

剧情后获得新机体奥丁，前往シミュレ－ションル－ム使用远程操控技术。

↓

和列车控制室中的 LBX 战斗，奥丁的操控方法和阿克琉斯差不多，运用超必杀技可以轻松取胜。之后在海道金的配合下两人终于阻止暴走的列车，金也顺势加入了“探路者”。

8章 传说の超ハッカ-！オタクロスの谜！

为了破解“黄金之门”，一行人前往秋叶原寻找传说中的黑客“宅十字（**オタクロス**）”，按箭头提示往左走一段路后接到宅十字的挑战，对方要求我们找到自己的五个弟子，凑齐传说中的套装。

↓

先往上走，来到天桥后进入上方地图，去左边的模型店和戴面具的人对话。对方表示除非装备“**デク－**”套装，否则不和斑对战。如果身上有这个套装就直接装备，没有的话可以通过天桥右边进入秋叶原后街的模型店购买。

↓

相信这个套装 90% 的玩家都不会去练吧？因此这战的难度也非常高，开战前最好多携带一点 LP 回复药，由于血量和防御方面的差距，这战应尽量以远程牵制为主，多利用场景中的障碍物和敌人兜圈，稳扎稳打慢慢磨死。

↓

进入秋叶原后街（**里通り**）和模型店外面的黄色战士对话，他表示要用传说中的食物和他交换。

↓

和车站前的狩井对话，得知秋叶原已经没有这种食物，不过其他地方或许还有剩下的。

↓



前往商店街上层，调查便利店前的自动贩卖机，发现最后瓶饮料已经被人买下，和旁边的 NPC 对话后得知对方愿意用珍藏版的 LBX 卡片交换。

↓

前往**ミソラタン**车站的**ゲ－ムズマ－ヤ**和店主对话获取卡片，回去换得饮料。

↓

返回里通**り**和戴面具的人对话取得部件，并且获得秋叶原塔的进入权限。

↓

前往广场，与塔门口的守卫对话进入塔内，然后和戴面具的人对话进行 2 对 2 战斗，推荐携带一名远程角色。

↓

准备和第五个弟子对战时仙道乱入，乡田决定上场和仙道一战。对付仙道的方法和之前几场较量并没多大区别，胜利后获得最后的部件。

↓

乘坐电梯来到塔上层与**オタクロス**进行战斗。一开始要和三台机体战斗，注意手持斧头那台机体的攻击力很高，最好在第一时间内解决掉，以免发生意外让我方减员。完成战斗后三台机体合体，合体后的机体攻击范围很广，而且受到通常攻击也没有硬直，推荐用远程武器来消耗，这样对手就无法攻击到我们了。

↓

胜利后宅十字认可了众人的实力，为了突破“黄金之门”，他把斑与和也的 LBX 数据化，在虚拟空间里，每突破一个球都会进行一次战斗，好在敌人的实力不强，在最终的球体——“黄金之门”中将会和守门的数据战斗。

↓

第一阶段 BOSS 处于无敌状态，此时可以趁机熟悉一下 BOSS 的招式，一般情况下 BOSS 会盯着斑打，如果看到它快速接近我方，就是要发动连续斩击了，此时利用冲刺快速拉开距离即可，撑过一段时间后发生剧情，和也的猎人进化成芬里尔（**フェンリル**），战斗也随之进入第二阶段。

↓

此时我们的攻击能造成伤害了，不过 BOSS 被打无硬直，安全起见还是从远程发动攻击。注意 BOSS 做出蓄力动作时代表它要发动必杀，及时拉开距离就能免除威胁。



9章 激斗！アキハバラキングダム



虽然在两人的努力下突破了这个最高等级的防火墙，不过由于战斗太过激烈，数据被分散到网络各处，想要收集这些数据仅靠宅十字一人是无法完成的，不过如果召集秋叶原所有的黑客，那就不是难事了。但是黑客可不会随意听从别人的请求，想要成功召集黑客，就必须在名为“秋叶原王国”的 LBX 大赛中夺冠才行。不过想要参赛必须满足一个条件，那就是自身的 LBX 排位在 100 以内，只要打倒比自己排名高的人就能取代那个人的排位。斑现在的排位是 150，因此需要战胜 5 名选手才能参赛。

↓

第 140 位：前往グレ－スヒルズ与山中对战。

↓

第 130 位：前往河川敷与ニジナリ对战。

↓

第 120 位：前往商店街咖啡店前与铃木对战。

↓

第 110 位：前往アキハバラ与知田对战。

↓

第 100 位：前往アキハバラ里通り与ハヤセ对战。

↓

排名到 100 位后回家睡觉，第二天前往アキハバラ参加比赛。

↓

比赛时斑与乡田、仙道 2 人组队，由于这次没有芬里尔在后方进行支援，玩家可以选择自己拿狙击枪在后方玩阴的，或是采取 3 个近战的配置进行战斗。第一战的对手是北岛姐姐，由于对手的血量很多，战斗前应多携带一些回复 LP 的药品，可让战斗难度降低不少。

↓

第二战则是与亚美、和也、金的对决，此战难点在于开场的战术布置，由于战斗场景在障碍物极少的平原，和也的 LBX 对我方来说是一个巨大威胁。推荐开战后以最快速度冲入敌人内部，集中火力消灭和也的芬里尔，至于亚美和金就交给两名队友牵制，只要排除了远程干扰，本战可以说毫无难度。

↓

最终战的对手虽然是一个 5 岁的孩子，但操控 LBX 的技术却和斑不相上下。可惜对手太过自大，除了他的太阳神以外，其余两台机体都是手持狙击枪的远程 LBX，战斗时只要将太阳神引到障碍物后面，再和队友相互配合就能轻松解决他，至于剩下的两台大众脸，相信各位都没什么问题吧？

10章 壮绝！エターナルサイクラ-防卫线

在黑客们的努力下，总算是完成了破解密码，剧情后就可以原路返回了，途中众人再次遭到了“变革者”特工的阻拦，不过脱离组织的八神及时出现赶走了特工，并且请求加入“探路者”阻止海道义光的野心。

↓

回到迷你轨道公司后前往开发**フロアロビ－**和黑衣三人组对话。

↓

前往最左边的**シミュレ－ションル－ム**和石森里奈对话。

↓

前往**レベル** 4 研究室和结城研介对话。

↓

返回社长室和拓也对话。

↓

前往**コントロ－ルポッド**。

↓

消灭陆续袭来的敌人。

↓

和要塞战车**バルド－マ**战斗，战斗分为三个阶段，第一阶段面对的是一群杂兵，不断解决即可，注意躲避地上出现的危险区域；第二阶段要破坏所有的小型炮台，炮台的普通射击攻击力不高，利用方向＋○的侧闪很容易躲开；最后一个阶段要保护金的 LBX，此时敌人会源源不断地出现，如果应付不过来可以采取帮金挡枪的消极战术撑过这段时间。



11章 恐怖の计画フェアリ-テイル

前往商店街的模型店和店长对话。

↓

前往シ－カ－本部。

↓

前往神谷重工本社工厂。

↓

往左走坐电梯到下层进入房间触发剧情。



↓

前往神谷重工本社工厂，往右走进入房间解除警报，然后坐电梯来到中层。

↓

调查电梯旁边的装置，然后调查另一端的装置，再返回调查电梯旁的装置，在中央与海道义光进行战斗。

↓

前往最深部与神谷**コウスケ**战斗。神谷的 LBX 路西法（ルシファ－）攻击力和速度都不低，推荐参战人员中带上海道金，让他担任前卫牵制住神谷，我们则与和也在后方进行大火力轰炸。当然，如果对自己的操作技术有自信，也可以发动 X 模式后冲上去硬拼，打掉其一半 HP 后触发剧情。

12章 最后の决战！君の手で世界を救え！

剧情后获得盾牌，在剧情流程中这块盾牌的能力算是非常强大的，装备后和拓也对话。

↓

做好最后的准备工作后前往**シ－カ－**本部和拓也对话。

↓

一路往前走进入研究所内部，途中有警备机器阻拦。

↓

从 B5 层坐电梯来到 B60 层。

↓

在研究所与 AX-03 对战。

↓

往右走乘坐**エクリプス**。

↓

和八神对话开始空降战。

↓

解决沿途的大量杂兵的炮台突入导弹内部。

↓

在**フインス**制御室和神谷**コウスケ**决斗。刚开始和之前的战斗一样对付即可，HP 削减到 50% 以下触发剧情，路西法进入**セラフィックモ－ド**（相当于 V 模式，冲刺不耗气）状态，HP 回复到最大值。这时不要硬拼，利用我方在人数上的优势进行围攻。需要注意的是它的超必杀技威力很大，一定要及时打断。



↓

前往**フインス**制御室回收 LBX。

↓

要打开通往**コントロ－ルル－ム**的门，必须同时解除 5 个装置，跟着小地图的红色箭头行动即可，中途同斑会暂时离队，最后一个装置要坐电梯到 B3F。

↓

前往**コントロ－ルル－ム**与海道义光决斗。月光丸的实力还不如路西法，及时打断超必杀技就没有什么危险了。

↓

在十字路需要先解决左右两侧共四个安全装置，注意解除装置时会有 LBX 战。

↓

做好准备后进入最后的房间，之后是斑和桧山的单挑三连战。

↓

一共要完成三场战斗。第一场战斗时，桧山操控的伊夫利特大多使用远程武器进攻，速度不快，攻击力也不高，HP 也不多，很快就可以解决掉；第二战和第三战是连战，中途不能换装或补给，因此在第二战的准备阶段就要做好充分的准备。第二场战斗时，伊夫利特的攻击意识明显加强，硬拼肯定是我方吃亏，最好的方法是拖距离远程牵制；第三战要面对的是伊夫利特的最终形



态，对方不但能无限冲刺，更有霸体状态，最好不要用近战攻击。伊夫利特每行动一段时间后会瞬移到场地中央发动闪电攻击，闪电即将落下时地面会有电流提示，此时需要进行一次冲刺才能躲开。由于本战需要打持久战，因此一定要尽快回收场地中回复BP的道具，面对对方的超必杀技时尽量防御吧，靠一个人的力量很难打断，好在攻击力不算高，可以靠回复道具撑到最后。利用远程武器慢慢耗血，躲好对手的每一次进攻，只要不断坚持下去，最终的胜利就属于我们了。

全支线任务完成指南

※从第二章开始玩家就能接受支线任务了，本作的任务完成方式和《洛克人EXE》类似，需要先去找委托人（头上有旗帜标志）领取任务，完成后再和委托人对话交差。下面列出本作所有支线任务的完成方法。

※以下内容由《掌机王SP》的阿鲁提供相关资料。

001 落し物を探して

报酬	7500G
任务内容	委托人シンゴ在商店街模型店旁。为弟弟买的生日礼物"ブロードソード"不见了。在左侧上层的垃圾桶内可以找到，带回来即可。在商店里买一个带过来也同样效果。

002 お祭りでバトル

报酬	3000G
任务内容	委托人ケイ在ミソラ二中2楼走廊。替委托人购买三个战斗道具"グレネードS"即可。

003 ウワサ大好き

报酬	バトルランス
任务内容	委托人ユキ在ミソラ二中3楼走廊。按照要求去驿前拿取"ポケットティッシュ"并带回来即可。

004 ライバル认定

报酬	ピカピカメダル
任务内容	住宅街的エイジ在招募对战对象，由于主角接受了这个委托，那么就来对战一下看看实力吧。在接下来的对战中获胜就能完成委托，同时也承认主角是对手了。

005 亲の心子知らず?

报酬	2200G
任务内容	和商店街模型店对面的小林说话。作为母亲她不太喜欢孩子玩LBX，和她对战一盘后她也感受到了魅力。消除了对LBX的误解后，缓解了两人的矛盾。

006 仆とバトルを……

报酬	スパイクランス
任务内容	对战任务，委托人キョウ在ミソラ二中3楼1-1教室，战斗获胜即可。

007 社会人1年生の恼み

报酬	2800G
任务内容	委托人吉田在商店街入口处左边。作为社会人士周围没有同好来对战，只能拜托主角了。

008 一言赖むよ!

报酬	おもちゃのメダル
任务内容	对话任务，委托人ユリ在ミソラ二中2楼的教室内。互相畅谈LBX相关的理想后任务完成。

009 新しい武器だぜ

报酬	アイアンダガー
任务内容	委托人リョウマ在商店街的游戏中心，对话后进行对战，胜利后任务完成。

010 大切な落し物

报酬	4000
任务内容	在ミソラ二中1楼3-1教室找到委托人ジュウベイ。原来他丢失了个粉红色的信封，里面有他的贵重信件。对话后接受委托，然后来到1楼左边的揭示板，调查后选择"ピンク色の封筒"。之后来到2-2教室和マサ对话拿回信封，再回委托人那里转交即可。

011 LBXフェア开催中

报酬	おもちゃのメダル×3
任务内容	委托人アキラ在住宅街的公园里。他在收集贴纸，还差最后一个。在ミソラ二中1楼廊下的垃圾箱内可以找到"レシート"，带回去即可。

012 防御ビギナー!

报酬	6000
任务内容	委托人ヒョウ在ミソラ二中1楼走廊内。他和朋友同时开始参与LBX，同时他想比他朋友高端一些，于是想在防御上提升一下。买一个盾牌"ライトバックラー"交给他即可。

013 ナズーまみれの大决战

报酬	12500
任务内容	河川敷门口的大叔石川要和主角对战。装备"ナズー"套装后进行对战，手部要装备武器腕系列的武器"ナズーアーム"。胜利后石川道出自己想用LBX捉鱼的想法。

014 LBX飞行コンテスト

报酬	インパクトナックル
任务内容	河川敷的中岛对能够飞行的LBX十分关注。装备"クイーン"套装后进行对战，胜利即可。

015 この芸术を见て!

报酬	9600
任务内容	进入パレードストリート街道后和入口处的委托人风间对话。他会要求主角装备长枪和他对战，轻松取胜。

016 返してほしいぜ!

报酬	ありふれたメダル×2
任务内容	和ミソラ二中左边场景西校庭的カンジ对话，原来他新买的游戏《超级11人》（很耳熟吧，《雷电11人》呗），被朋友借去了，但是他不敢去要回来。在体育馆内部的たまり场的房间内找到ヤマト，战斗获胜后任务结束。ヤマト告诉主角他不还游戏只是希望カンジ能来找他一起玩而已。完成后触发新任务061。

017 攻击ビギナー!

报酬	7200
任务内容	任务12的后续，在ミソラ二中1楼走廊可找到委托人。由于主角帮助他的对手提升了防御能力，于是他想赢就只有在攻击上有所提升了。买一个武器"スパイクランス"交给他即可。

018 开かない!

报酬	2200
任务内容	在商店街游戏中心右边的卷帘门内可看到被关住的山田。将"メンテナンスグリスS"交给他后完成任务。

019 消えたヘッドパーツ

报酬	3000
任务内容	委托人ハル在商店街的游戏中心，她LBX的头部配件不见了，在右边的红色箱子内找到后交换给委托人即可。

020 引つかかつたボール

报酬	グレートアックス，穴あきサッカーボール
任务内容	委托人ショウ在ミソラ二中的校庭。他想阻碍足球训练所以要搞把枪破坏足球。交给委托人武器"ハンターライフル"即可，之后可以获得坏掉的足球。

021 传说の写真

报酬	10000
任务内容	委托人ライ在商店街右侧上层的体育用品店前。他是一个电车爱好者，要主角帮忙拍电车的照片。来到河川敷后一路前进到大桥旁会触发剧情，拍下电车的照片后回去交任务吧。

022 清扫美化だよ

报酬	4000
任务内容	对战任务。进入エンジエルスターー后和左侧的大妈重里对话并完成战斗即可。

023 ライバルの呼び出し

报酬	4800
任务内容	对战任务。和住宅街的エイジ对话。任务004的后续。

024 时代剧ファン!

报酬	习得必杀技"Xブレイド"
任务内容	委托人メイ在ミソラ二中体育馆内部的楼梯旁（进第一个门）。她是个时代剧的粉丝，所以希望用LBX来再现一场时代剧的战斗。装备"グラディウス"后可进行对战。

025 热狂的なファン!

报酬	18000
任务内容	对战任务。委托人渡边在アングラビシダス（商店街的咖啡店内部）。交给委托人"グレートアックス"后才可进行对战。

026 大事な话があるの

报酬	3000
任务内容	对话任务。委托人リンゴ在ミソラ二中体育馆前，听她倾诉关于告白的烦恼就能完成任务。

027 バトルのお诱い

报酬	LBX卡片No.16アキレス
任务内容	对战任务。委托人在ミソラ驿前卡片商店内部，装备"ズール"套装后可进行对战。

028 大人なのに!

报酬	LBX卡片 No.17デク-改
任务内容	在パレードストリート替委托人樱井寻找被母亲扔掉的LBX，在其身后即可找到。然后对战胜利即可。

029 新制品チョコ!

报酬	LBX卡片 No.18ハンター-C
任务内容	ミソラ驿前的ミウ要帮忙寻找LBX主题的巧克力。之后来到商店街右边上层的冰激凌屋和店员对话，但是卖完了。再和附近的小女孩对话，她告诉主角有个白领买了一堆。在住宅街找到那个西装男，拿到巧克力后带回去即可。

030 防御チャレンジャ-!

报酬	习得必杀技"カウンタ-アタック"
任务内容	任务017的后续。继续在ミソラ二中1楼提升那个防御男。把盾牌"バックラ-"交给委托人即可。

031 かえってこないなぁ

报酬	LBX卡片 No.19デク-改C
任务内容	ミソラ驿的坂本在等地铁时候希望有人能和他进行LBX对战。这次要装备套装"カブト"，同时要在1分钟内获胜。

032 サバイバルガイド

报酬	5200
任务内容	战斗任务。委托人是トキオシア的ソラ。

033 ライバルを目指して!

报酬	LBX卡片 No.20クイ-ンC
任务内容	ワタル在アルテミス会场外。把武器"妖精のレイピア"交给委托人后，装备"アマゾネス"套装进行对战并获胜。

034 スピ-ド大好き

报酬	12800
任务内容	委托人伊藤在商店街的咖啡店ブル-キャッツ。把脚部装备"ブルドレッグ"交给委托人后，装备"ブルド"套装进行对战并获胜。

035 新商卖?

报酬	LBX卡片 No.21インビットC
任务内容	任务013的后续，委托人是河川敷的大叔石川。由于用LBX捉鱼的想法失败了，所以需要搞点炸弹来炸鱼。给委托人10个"磁场爆弹"，然后对战胜利即可。

036 攻击チャレンジャ-!

报酬	LBX卡片 No.22ズ-ルC
任务内容	把武器"迅雷棍"交给ミソラ二中1楼走廊的委托人，提升他的攻击能力。

037 热狂的なファン!

报酬	LBX卡片 No.41グラディエ-タ-
任务内容	来到商店街咖啡店内部的对战场。把头部装备"ジョ-カ-ヘッド"交给委托人，然后对战胜利。任务025的后续。

038 改造する弟

报酬	LBX卡片 No.42ハカイオ-C
任务内容	把电池配件"レクタングルI"交给トキオシア的委托人バク，然后对战获胜。战斗中注意对方是道具流，不要大意。

039 リサ-チリサ-チ

报酬	LBX卡片 No.43ムシヤC
任务内容	战斗任务。委托人菊池在タイニ-オ-ビット本社大厅，要连续对战两次。

040 この芸术をわかって!

报酬	习得必杀技"ファイタ-スピリット"
任务内容	来到パレ-ドストリ-ト找到委托人。装备武器"ギガントアックス"后进行对战并胜利。任务015的后续。

041 永远のライバル!

报酬	习得必杀技"ヘッジホッグフレア"
任务内容	找到住宅街的委托人。装备武器"4连ランチャ-"后进行对战并胜利。任务023的后续。

042 バトルのお诱い!

报酬	10500
任务内容	委托人在ミソラ驿前的卡片店内。装备"カブト"套装后进行对战并胜利。任务027的后续。

043 至高のたこ焼き!

报酬	LBX卡片 No.44ウォ-リア-C
任务内容	委托人是グレ-スヒルズ的カナエ。去商店街左边上层最后的店铺买"たこ焼"交给委托人即可完成任务。"たこ焼"可通过回家睡觉来刷新。

044 バ-ガ-デリバリ-

报酬	LBX卡片 No.39ナズ-
任务内容	在ミソラ商店街汉堡店前找到委托人红叶。然后将"ハンバ-ガ-"送到パレ-ドストリ-ト内部即可。

045 运ぶのだ！荷物を!

报酬	LBX卡片：No.61 マスカレ-ドJ
任务内容	和商店街出口处的加藤对话。然后送东西到パレ-ドストリ-ト内部的房子。不过收货的老伯等太久了，需要战斗来缓解情绪……胜利后获得"うけとりのハンコ"，最后和委托人对话完成任务。

046 メイドカフェへ

委托人	カナ
位置	アキハバラ
报酬	LBX卡片：No.62 グレイメイド
任务内容	和アキハバラ大路上的カナ对话。然后来到右边调查蓝色的看板。把获得的咖啡店资料交给委托人。最后装备"グレイメイド"套装和委托人战斗并获胜即可。"グレイメイド"是限定商品，可通过睡觉来刷新。

047 本を运んで

报酬	13500G
任务内容	调查パレ-ドストリ-ト路地内部的房子，并按下门铃。然后把"ロボット工学50年"带到グレ-スヒルズ的书店。最后和三谷战斗并获胜即可。

048 カ-マニア

报酬	LBX卡片：No.38 クイ-ン
任务内容	和パレ-ドストリ-ト车库前的久保对话。装备套装"ブルド改"后可和他进行对战，胜利即可。

049 スポ-ツブ-ム!

报酬	サッカ-ボ-ル、ピカピカメダル
任务内容	这个任务需要先完成020和051这两个任务才会开启。来到商店街的体育用品店前，找到委托人松本。然后将在这两个任务中获得的任务道具"超ソフト接着剂"和"穴あきサッカ-ボ-ル"交给他，他会帮忙修好足球。

050 社内见学

报酬	LBX卡片：No.64 クノイチC
任务内容	在タイニ-オ-ビット的大厅内找到委托人大图，他会远程指挥玩家参观这里。先从电梯来到开发楼层，走到大厅后进入左边门内，从通路一直走到玻璃窗处。然后会接到报告，介绍这里的最新设备。再转左一直前进到底，提示出现后回到大厅，一直向上进到社长室大门前。提示出现后返回大厅向委托人汇报。

051 紧急事态

报酬	剧情道具"超ソフト接着剂"
任务内容	来到河川敷公共厕所，发现藤田上厕所时忘记带纸了……完成任务003的话会有纸巾"ポケットティッシュ"，对话后交给藤田即可。

052 ヒ-ロ-ごっこ

报酬	88000
任务内容	在グレ-スヒルズ的模型店内找到委托人リク。把10个道具"耐火スプレ-L"交给他，然后装备"ビビンバ-ドX"套装和他进行对战并胜利。

053 スイ-ツ食べくらべ

报酬	LBX卡片：No.65 オルテガC
任务内容	在ミソラ二中校庭找到委托人双子姐妹カノ&リノ，两人在争论蛋糕和冰激凌哪个好吃。然后去商店街的契茶店处买到ケ-キ，再在右边楼上买到クレ-プ。回去对话后她们会问你哪个美味，选择"わからない"后可和两人进行对战，胜利后获得报酬。

054 正义の味方！

报酬	8000G
任务内容	在ミソラ二中スラム的仓库内找到委托人ダイゴ，战斗获胜即可。

055 腕试しっ！

报酬	LBX卡片：No.66 ジエンペラ-C
任务内容	战斗任务，委托人是商店街冰激凌店前的マナミ。

056 LBXアイドル

报酬	12000
任务内容	和アキハバラ塔内的3人组对话。剧情后触发1对3的战斗，获胜即可。

057 これぞ必杀…！

报酬	7700
任务内容	在商店街的游戏中心内找到委托人リョウマ，对战并获胜即可。

058 见つからない两生类

报酬	LBX卡片：No.67 ブルドC
任务内容	找到商店街游戏中心内的委托人タロ-，他要主角寻找小时候节目内介绍的青蛙人偶。然后前往トキオシア右边的デパ-ト仓库，在最上面有个青蛙模型，靠近后发生剧情进行拍摄。之后返回委托人处报告即可。

059 スタンプラリ-！

报酬	LBX卡片：No.40 マッドドッグ
任务内容	和アルテミス接待窗口内的春树对话，他要主角去收集印章。然后在这个场景内与サイバ-ランス展台（最右）、プロメテウス展台（右二）和タイニ-オ-ビット前的夏川对话。之后触发战斗，胜利后获得印章，返回报告。

060 海外でブ-ム

报酬	110000
任务内容	和ミソラ二中1楼走廊的シンカイ对话。然后将武器"オ-ガハンマ-"给他，再将装备脱掉，只装备"ウルトラランチャ-"的情况下可和他对战，胜利后完成任务。

061 友情のきずな

报酬	LBX卡片：No.80 ジョ-カ-
任务内容	完成016后可以直接接取这个任务。委托人ヤマト在ミソラ二中右边体育馆后面たまり场房间内。他希望主角去和西校舍前和カンジ对战，之前他用远程武器进行对战打得并不畅快。找到カンジ，约定只能装备武器"バ-ンナックル"的情况下开始了战斗。最后得知主角是接受委托来进行拳头的比试后，两人之间的友情也更加牢固了。

062 待ちぼうけ

报酬	21000
任务内容	和驿前的委托人坂本对话。在装备"サラマンダ-"套装的情况下触发战斗，胜利后完成任务。

063 LBX潜水コンテスト

报酬	LBX卡片：No.86 フェンリル
任务内容	和河川敷的委托人中岛对话。之后装备"ナズ-"套装的情况下战斗并获胜。

064 防御マスタ-！

报酬	35000
任务内容	和ミソラ二中1楼走廊的ヒョウ对话。然后购买盾牌"トウル-プロテクタ-"给他即可。

065 すっごい大道芸！

报酬	LBX卡片：No.84 アヌビス
任务内容	在トキオシア找到小河原。然后购买武器"ナイトメアズソウル"给他。

066 またか

报酬	LBX卡片：No.85 ハンタ-
任务内容	和エンジェルスタ-前的重里对话。之后在装备"マスタ-シ-ルド"的状态下可进行战斗，胜利即可。

067 后は任せた！

报酬	LBX卡片：No.87 パンドラ
任务内容	和商店街右边冰激淋店前的マナミ对话。之后进行对战，获胜后她拜托主角和她姐姐对战。再来到神谷重工，和苗场对战，获胜后任务结束。

068 攻击マスタ-！

报酬	LBX卡片：No.88 GレックスC
任务内容	和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话。然后购买道具"剃刀 机铁"给他即可。

069 电气がたりない！

报酬	8000G
任务内容	和商店街拉面店前的店主对话。原来他的灯泡被搞坏了，接受委托后去找商店街楼下最内部的"电气屋"对话，完毕后回去报告即可。

070 Lマガを探せ！

报酬	LBX卡片：No.89 マスカレ-ドJC
任务内容	和トキオシア的委托人筑紫对话。她研究LBX需要杂志Lマガ来作参考，希望主角去寻找其中三本比较稀有的杂志并带给她。三本杂志的位置在：タイニ-オ-ビット，社长室左侧书架；アキハバラ塔内部オタクロス的房间，左侧的棚上；パレ-ドストリ-ト的北ビル（要闯过有敌人的南ビル）3F的部屋，在纸箱内。

071 スピ-ド超大好き

报酬	10000G
任务内容	后续任务，在商店街的咖啡店内触发。战斗并获胜即可。

072 LBX选び

报酬	LBX卡片：No.63 マスタ-コマンド
任务内容	和アルテミス前的委托人ハヤト对话。他爸爸要给他买LBX，会问主角喜欢哪个厂商制作的LBX。之后根据玩家的选择再装备相应的装备后会展开战斗。（箭头前面为选项，后面是要装备的相应套装。）
タイニ-オ-ビット→アマゾネス	
プロメテウス→パンツァ-	
サイバ-ランス→クノイチ	

073 グレネ-ドは祝福の音

报酬	99000
任务内容	进入ミソラ二中体育馆背后即可以找到委托人カレン。对话后给她道具"グレネ-ドL"30个即可完成任务。

074 亲との约束

报酬	LBX卡片：No.109 オ-ディンC
任务内容	任务098的后续。委托人ラン在アキハバラ塔模型店。将道具"ペ-パ-クラフト"给他（任务098的报酬）。然后和他对战并胜利即可，对方为80级，使用的LBX是月光丸，比较强力。

075 超绝强化计画

报酬	LBX卡片：No110 カイザC
任务内容	和グレ-スヒルズ的アカネ对话，然后战斗胜利即可。对方使用的是60级的路西法，不要忘记破坏。

076 超传说のたこ焼き！

报酬	LBX卡片：No.111 ルシファ-C
任务内容	后续任务，和グレ-スヒルズ的カナエ对话。然后来到商店街，这里右边上方的店员会卖"超传说のたこ焼き"，依旧通过睡觉来刷新，买到"超传说のたこ焼き"后即可和佐佐木进行战斗。佐佐木使用的LBX是强力的アポロカイザ-（红色版本），用终极破坏击倒后可获得全套配件。

077 特训であります！

报酬	LBX卡片：No.112 ハカイオ-绝斗C
任务内容	在エクリプス管制室可找到委托人上杉。装备套装"デク-"后在1分钟内干掉对方即可完成任务。

078 抗争ポッパツ？

报酬	LBX卡片：No.135 インビット
任务内容	和アジト前门内仓库内的コヨリ对话。战斗胜利后来到学校体育场内侧的たまり场，和门内仓库内的ダイゴ对话。战斗胜利后任务结束。

079 感谢のバトル！

报酬	LBX卡片：No.134 デク-エ-ス
任务内容	和车站前ゲ-ムズマ-ヤ的ヨ-コ对话，并在战斗中获胜。

080 ピエロが怖い

报酬	LBX卡片：No.132 オルテガ
任务内容	和トキオシア的カヤ对话。装备套装"ジョ-カ-"后可进行对战。

081 警备はつらいよ

报酬	LBX卡片：No.133 タイタン
任务内容	和エンジェルスタ-的岛田对话。装备武器"雷轰棍"的状态下，战斗并获胜。

实用技术
攻略透解

082　スラム破坏计画

报酬	LBX卡片：No.206 ハカイオ-绝斗
任务内容	和ミソラ二中体育馆背后たまり场仓库内的ウララ对话。战斗并获胜即可。

083　サムライリボルバ-

报酬	70000G
任务内容	任务024的后续。和スラム内部楼梯的メイ对话，她又有新的时代剧对战的点子了。装备武器“ムラマサ”的状态下可和她的月光丸进行战斗。

084　最强メイド传说

报酬	LBX卡片：No.159 レッドリボン
任务内容	任务046的后续，战斗任务。委托人是アキハバラ大路上的カナ。

085　究极防御

报酬	LBX卡片：No.183 アポロカイザ-
任务内容	096号任务的后续。和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话，在主角的帮助下，通过多次和对手的比试，他和对手已经成为十分成熟的战士了。而下面就是用主角来测试自己的实力了。然后即可进行对战，他等级为105，使用的机体为十分稀有的玄武，用终极破坏夺取配件吧。

086　超绝攻击

报酬	习得必杀技“シュ-ティングスタ-”，LBX卡片：No.181 プロトゼノン
任务内容	同样也是096号任务的后续。和ミソラ二中1楼走廊的カイ对话，获得成长的他也要求和主角一战。他等级也是105级，使用的强力机体青龙，不要放过夺取这个稀有机体配件的机会。

087　アングラ女王

报酬	LBX卡片：No.156 Gレックス
任务内容	来到商店街的咖啡店内部的对战场アングラビシダス，和渡边对话并触发战斗。

088　忍者！

报酬	LBX卡片：No.207 グリ-ンリボン
任务内容	和契茶店的山本对战。战斗中要面对对方的三名女忍。

089　どうして！

报酬	LBX卡片：No.205 さくら☆零号机
任务内容	任务010和026的后续。和体育馆前的リンゴ对话，貌似之前倾诉的消息泄露了出去，于是要和主角对战……胜利主角答应她帮忙告白，然后来到3-1教室内和ジュウベイ对话，原来之前帮他找回的信封就是准备给リンゴ的……把信封带回给リンゴ就皆大欢喜了。

090　きのこパワ-

报酬	14500
任务内容	委托人ハイジ在イノベ-タ-研究所山道旁。前进后在有水的铁道场景，调查右侧发光点可获得“小さなきのこ”，拿回去后任务完成。

091　おいしいおりょうり

报酬	20000
任务内容	和中学校3楼1-2教室的サクラ对话，她要学习新料理的做法，要主角去找素材。然后来到イノベ-タ-研究所，在山顶ダム湖道路中间的石头下面可获得蘑菇。把蘑菇交给サクラ后可对战胜利即可完成任务了。

092　LBXクジだって？

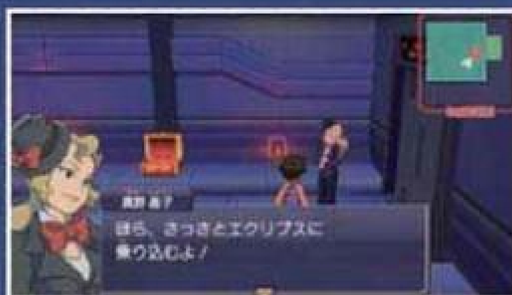
报酬	30000
任务内容	和アキハバラ小道模型店里的坂木对话。他告诉主角彩票的事，可以获得传说中的配件，在车站的书报摊可以买到。来到卖报纸处和大妈对话可以花30000买彩票，最后中了个“坏れたLBXモ-タ-”。带回去给坂木发现这个其实就是强力配件，那个大妈不识货啊。

093　アイドルコンサ-ト！

报酬	13000
任务内容	和神谷重工本社前的林道对话，他要你帮忙买偶像活动的票。然后来到アキハバラ塔前，和门前右边店主对话获得票。向林道报告后获得了“コンサ-トチケット”。来到塔的中层，和偶像们对话，最后向林道报告即可。！！！！

094　友情のボ-ル！

报酬	イタズラ接着剂
任务内容	任务049的后续。和アキハバラ塔前的ゴロ-对话。把“サッカ-ボ-ル”交给他便完成任务了。





095　防御キング！

报酬	LBX卡片：No.157 ウォ-リア-
任务内容	和ミソラ二中1楼的ヒョウ对话并把盾牌“フルタワ-シ-ルド”给他。

096　攻击キング！

报酬	LBX卡片：No.158 アマゾネス
任务内容	任务095的后续。这次是把武器“龙火棍”交给ミソラ二中1楼的カイ。成功后即可开启两个强力的挑战任务了。

097　ブ-ムを作れ！

报酬	8000
任务内容	这次那个河边大叔需要一个头部配件，把“デク-ヘッド”带给他。同时大叔也考虑不再利用LBX从事商业活动了。

098　危险な发明家

报酬	ペ-パ-クラフト
任务内容	任务094的后续。和アキハバラ小道模型店内的门场对话。将“イタズラ接着剂”给他，他修好了自己的LBX并给了主角奖励。

099　封印されたLBX

报酬	LBX卡片：No.204 デク-
任务内容	在学校校庭找到委托人タカアキ，他存有LBX资料的箱子不知道埋哪里了，要主角帮忙寻找。在校庭左下位置调查有问号的地面，获得“ダンボ-ル箱”后交还即可完成任务。

100　バイトしたい！

报酬	LBX卡片：No.180 ブル-リボン
任务内容	和アルテミス会场前的ミコ对话，她想要打工，问主角有没有什么店铺需要兼职。在商店街的超市外可以看到招募员工的海报，调查后回来告诉ミコ即可。

通关后的游戏内容

通关后游戏流程会回到最终战斗前，角色的装备、道具等都继承。同时也会出现许多丰富的游戏内容，玩家可以前往各地迎接新的挑战。这里将所有通关后增加的内容和可进行的战斗挑战都列举一下。

1. 可进入住宅街**アミ**的部屋拿到强力双刃“**ビクトリ－エッジ**”。

2. 游戏中心的 LBX 的卡片战斗增加了新的游戏模式。

3. 模型店和卡片商店都有新的物品进行出售。回家睡一觉后还会有新物品登场，同时商店里的限定物品也会刷新。

4. 扭蛋机（模型商店的机器）增加了新的系列（其实都很废）。

5. 随机遇敌遇到的敌人等级大幅提升，不过实力不怎么样，用来练级后再去挑战其他模式会轻松不少。

6. **クエスト** BBS 内出现诸多新的任务。全部任务完成后可购买强力机体“**フェアリ－ル－ジュ**”。

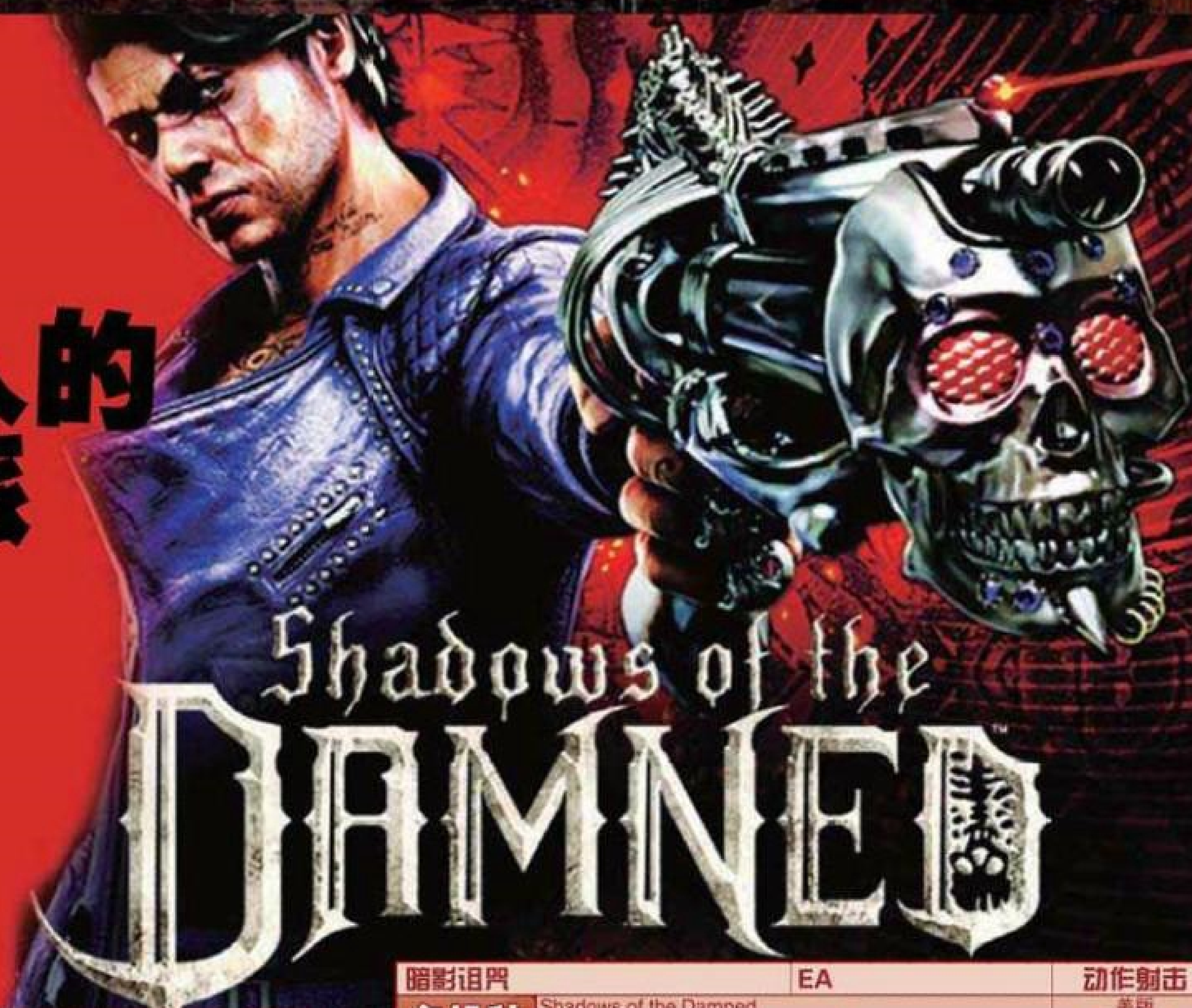
7. 通信对战 100 胜后，模型店可购买新机体“暗黑骑士**アキレス**”。

8. **ミソラ**商店街模型店旁的对战纸箱（地图上绿点）可打电话找人来对战，全部胜利后可购买新机体“破坏王 G-LEX”。

9. **ランキングバトル** SSS 级全破后模型店可购买超强机体“圣骑士**エンペラ－**”，血量和防御力都十分强劲。这个模式的难度还是比较高的，需要玩家循序渐进，尽量用终极破坏来打倒对手并获得武器和防具，这样才有实力挑战下一个阶段的对手。



痴情 恶魔猎人的寻爱之旅



须田刚一和三上真司这俩名字想必已经是如雷贯耳吧，前者诡异的游戏风格与后者超爽快的游戏体验都被玩家所津津乐道，他们合作后的产物也完全没让玩家失望！本作把两位制作人的个人风格体现到了极致，可以说本作是目前为止最血腥最诡异最猎奇的第三人称射击游戏，爽快度满点！虽然很多人还不太能接受这种“特色”，但是喜欢射击游戏的玩家一定不能错过本作！

暗影诅咒	EA	动作射击
多机种 Shadows of the Damned		美版
2011年6月21日	1人	59.95美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 天行者　美编 anubis

黑暗世界生存守则

操作

本作和普通 TPS 游戏的操作方式大致一样，比较困惑的是换弹的动作总是要慢半拍，这在最终 BOSS 战时体现得尤为明显。本文中将以 X360 版操作为准。

	X360	PS3
移动	左摇杆	
视角	右摇杆	
瞄准	LT	L2
普通射击	RT（武器能力提升后按住 RT 是蓄力攻击）	R2（武器能力提升后按住 R2 是蓄力攻击）
光能射击	RB	R1
换弹 / 动作	X	□
转身	A	×
查看回复道具	Y	△
使用回复道具	Y+ 方向键	△ + 方向键
重复使用回复道具	LB	L1
使用火把	B	○
切换武器	十字键	
奔跑	非瞄准状态下按住 RT	非瞄准状态下按住 R2
转身瞄准	LT+A	L2+ ×
翻滚	左摇杆 +A	左摇杆 + ×
主菜单	START	
升级菜单	BACK	SELECT

升级系统讲解

游戏中有 6 个需要升级的项目，依次为手枪、机枪、霰弹枪、光能射击、火把和生命值。前三个都是武器相关，其中有三个小项，从左至右分别是**威力**、**换弹速度**和**弹容量**；光能射击的三个小项分别是**射击速度**、**光弹大小**和**硬直时间**，这些项目都很好理解；火把能驱散怪物身上的黑暗，蓄力攻击能秒杀普通怪物，升级项目只有**蓄力时间**这一项，升满之后蓄力时间几乎可以忽略不计，战斗乐趣倍增。最后一项生命值不用我过多介绍了吧，困难难度下是需要首先升级的项目。大家可以参考下图，这是我在高难度下通关的升级项目。



黑暗侵袭

由于游戏从头至尾都发生在恶魔世界中，因此黑暗是这个世界的主题。当加西亚身处黑暗中时会缓慢消耗灵魂值，当灵魂值耗尽后就开始损失生命值，因此进入黑暗地带中后别恋战，想办法逃出黑暗或者解除这种状态才是上上策，下面就将介绍如何解除这种状态。

光能射击

光能射击是恶魔世界里唯一能抵抗黑暗的工具。光能射击能激活场景中挂在高处的吊灯、羊头灯，这两种东西能驱散场景中的黑暗，让世界恢复光明；另外光能射击还能让敌人出现硬直，这时候冲上去就会有 QTE 提示，根据提示操作来搞死敌人吧！对了，光能射击是不消耗弹药的！

Garcia Hotspur

加西亚的职业为恶魔猎人，游戏一开始她的女朋友宝拉就被恶魔弗莱明给掳走了，因此他不得不来到恶魔世界拯救自己的爱人。



婴儿门

同样是诡异到不行的解谜要素，游戏中有三种婴儿门，打开它们的钥匙也分为三种：**草莓**、**眼球**和**大脑**。靠近婴儿门后按动作键就能查看究竟需要哪一种钥匙。



宝石迷情

宝石在恶魔世界里依然是贵重品。白色宝石是作为货币使用的，能在自动售货机那里购买补给品，在商人处购买弹药和红宝石。红宝石是升级武器属性的道具，升级完毕需要80颗，游戏过程中能找到38颗，另外42颗需要在商店中购买，建议在最低难度下解开相关成就。蓝色宝石是升级武器能力的道具，只有在干掉BOSS后才能获得，一共8颗。

记录点

须田刚一的作品风格总是那么独特，游戏中的记录点是长着一对翅膀的发光大眼怪物，当加西亚和囧森靠近它后它就会拉泡屎然后飞走，这时候就算是记录了。比较奇怪的是囧森说这些家伙都是他的朋友，那为什么看见囧森之后会吓出屎来跑掉呢？这里还有个小技巧，每一次到达记录点后退出游戏，之后再次进入游戏后加西亚就会是满血满状态了。高难度下强烈推荐。



TIPS

1. 游戏中加西亚最惨绝人寰、威力无比的不是其中任何一把武器，而是翻滚！他的翻滚不仅带有攻击判定，而且整个过程都是无敌状态！比如用手枪的蓄力光球击中敌人后，完全可以滚过去引爆而自己依然毫发无伤；另外翻滚还能驱散敌人身上的黑暗，真是好用到飞天啊！

2. 和场景中的机关互动的时候加西亚也是处于无敌状态！

3. 游戏中后期的木桶木箱中会藏有红宝石，大家走过路过时别忘了打烂它们，比较奇怪一点的就是，它们之中有的能用光能射击打烂，有的则不能，难道是制作材料的差异？

4. 本作的不厚道之处：游戏二周目啥都不继承且没有任何类似于服装的解锁要素；没有隐藏要素；而且想要全成就至少要通关三次——三个难度都得玩一遍；最高难度通关后，会出现最后一个难度SATANIC HELL，但是这个难度跟成就无关，因此无视掉即可；游戏中所有过场都不能跳过，过场时也不能暂停……

5. 游戏中比较白痴的一个设定是，不管你愿不愿意需不需要，切换补给品的时候必然会喝掉选择的那一瓶……

把爱还给加西亚！



ACT 1-1 AN ORDINARY LIFE

冗长的开场之后，游戏从主角加西亚的住所开始。和所有动作游戏的序章一样，这里的战斗毫无难度，主要是让玩家熟悉一下操作。当瞄准敌人头部的射出的第一发子弹就爆掉对方的小脑袋时，会进入爆头特写画面，另外直接打断敌人的腿然后上去按X踩烂它们，这在之后的游戏里非常管用，因为这样获得的宝石比普通攻击来得多。干掉几波敌人之后，长相奇特无比并且手持类似金箍棒武器的恶魔世界老大Fleming出现了，它嘲讽了加西亚一番并带走了主角的女朋友宝拉，我们的主角当然毫不犹豫地追了上去。加西亚版的《神曲 地狱篇》就此拉开序幕。



ACT 2-1 TAKE ME TO HELL

打开地狱大门后游戏正式开始。这里开始除了能使用默认的手枪（BONER）以外，还新增了霰弹枪（MONOCUSSIONER），这把喷子威力惊人，被怪物围住时能快速解围，而且后期会有一些解谜需要用到它。当你正在射击正面的敌人时其它敌人会绕道你的背后进行偷袭，这时候画面会有按键提示，按下对应的按键后加西亚会立马转身用火把攻击背后的敌人，在后面的流程中需要经常用到。



往前走会遇到第一个婴儿门，需要**草莓**才能开启它，跟着宝拉的身影走就能轻松找到，上楼后会获得游戏中第一瓶酒，即回复道具。之后游戏会第一次变为黑暗世界，抓紧时间用光能射击攻击羊头灯即可解除黑暗状态，无难度。

打开大门进入第二个场景，用光能射击点亮前方高处的吊灯，让灯光照亮部分场景，敌人受不了光照会逃到黑暗处，站在灯下战斗会轻松许多。接着走场景又会陷入黑暗状态，这一次场景中没有羊头灯来帮你解围了，按照囧森的提示进入房间，原来羊头灯在这里啊。让场景重回光明后上楼，这里能看到一幅海报。这些海报遍布恶魔世界的每一个角落，而且都介绍了恶魔世界的世界观和背景，感兴趣的玩家可以挨个调查。接着再一次进入黑暗状态，这时候会出现新的敌人，它们浑身被黑暗所笼罩着，需要用火把或者光能射击把黑暗驱散走了之后才能对它们造成伤害……嗯，听上去确实有点像《心灵杀手》。

下楼后跟随诡异的宝拉穿过黑暗地带，先将对面的吊灯点亮，然后走过去，遇到戴面具的敌人。因为这里是在巷子里战斗，因此往后退一点，把它们的腿打掉后过去踩毙它们，或者直接用火把蓄力秒杀它们都是不错的选择。接着点亮羊头灯，黑暗消失，从另一边前进。下一个场景又会遇到新敌人，一种头上套了个尖三角的敌人，它的主要攻击方式就是从脑袋上放出红色乌鸦，翻滚躲避即可。下一个场景，先从楼梯下去，干掉敌人后能第一次获得红宝石和**眼球**，红宝石还是三颗！建议先升级生命值和手枪的攻击力，因为最高难度下加西亚伤不起。原路返回有两个婴儿门的平台，先用**眼球**打开里面有**草莓**的大门，然后再用获得的**草莓**开启铁大门前进。尽头会被一只黑手抓进黑暗世界，努力向前冲吧！不





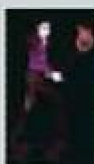
用怕自己会死在里面，因为沿途都是心脏形状补品，能补充加西亚消耗的灵魂值。

下一个场景将会出现新的谜题，铁门上会有紫色的缠绕物，旁边也有个紫色的核心，进入黑暗地带就能看到其实它们是相连的，而且那个紫色的核心在我们眼里也会变成红色，用枪打爆红色核心即可让铁门上的缠绕物消失。从这个铁门进入后上楼，会看到第一个自动贩卖机，买补给品固然没错，只是加西亚的动作怎么看都像是在抢……对了，别忘了这里有【大脑】，旁边的房间还有一大颗白色宝石。原路后返回打开婴儿门进入下一个场景。

下一个是有梯子的场景，先别上梯子，沿着旁边的斜坡下去会发现一大颗白色宝石，原路返回的时候会有惊喜在等着玩家哦！接下来的场景会有四个需要踹烂的木板，左边第一个里面有**草莓**，别错过。通过黑暗地带后开始 BOSS 战。

BOSS 战之前要欣赏舞女 Justine 的一段舞蹈，囧森看得非常入迷……这个剪刀手 BOSS 难度不大，攻击方式非常单一，即冲过来用爪子挥你。先要用光能射击把它身上的阴影给除掉，然后一边小心用翻滚躲避它的攻击，一边用光能射击攻击它。射中它后它会背过身去，弱点也就出来了，打几下它又会正过身来。这一战还是推荐手枪，别担心子弹不够，角落处有补给。

之后的一个场景中有需要在黑暗地带才能打开的门，前方还有两个婴儿门，往前走会出现不断扩大的黑暗地带，退回紫色大门处，等待黑暗地带把你侵蚀掉，然后射击大门上的核心打开大门，进去激活羊头灯并且取得**大脑**，跳下去后在对面的一道铁门里面激活另一个羊头灯，别管怪物，冲出去用**大脑**开启大门，通过楼梯上到二楼处，把那个制造黑暗的黑手给关闭掉，最后取得**眼球**。但是由于另一个 BOSS 已经帮我们“打开”大门了，因此这个钥匙也没用了……从这个大门进入，本关结束。

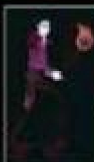


ACT 2-2
CANNIBAL CARNIVAL

这一关就是 BOSS 战，也就是上一关末尾暴力开门的家伙。这个 BOSS 很有当年《生化危机 3》追踪者的风范。玩家需要不停地在场景中绕路，然后引爆路边的爆炸桶来把 BOSS 炸翻在地，接着它的红色脑袋就会露出来，开枪发泄吧！打 5 个回合 BOSS 就会很耍赖地把羊头灯给抢走，世界陷入一片黑暗。不用着急，看到天上有根很粗的红色光柱了没，往那边跑（路上还会有心脏来保证你不消耗生命值），找到羊头灯激活它，再次把 BOSS 引出来。当我们离 BOSS 比较远的时候选好要引爆的爆炸桶，但是别像乎乎地一直瞄着爆炸桶，因为 BOSS 很有可能会从你身边破墙而出，吓你个半死。正确的方法应该是找到爆炸桶后在附近等着，不停调整视角查看 BOSS 的最新动态，它过来之后再瞄准引爆；但如果引爆失败 BOSS 冲过来对你三连击也不用怕，因为游戏的翻滚躲避是无敌的，多多利用吧！前两次 BOSS 都会去偷羊头灯，第三次就不会了，因为它会被黑手带走，留下蓝宝石，获得新武器，机枪（TEETHER）。本章结束。







ACT 2-3
WHAT A WONDERFUL WORLD



前面都是难度不大的战斗，无敌翻滚是有攻击判定的，碰到敌人会把敌人弹开，真是太好使了！有个房间放了一本童话，书中的故事也跟恶魔世界的传说有关，而且囧森和加西亚会声色俱全地念出来，很有意思。出门后又会出现新的爬行怪，它会把羊头灯给弄灭，解决它的快捷方法是先用光能射击击中它，然后过去 QTE 终结它。下面一个场景中的羊头灯依然被这该死的家伙给弄灭了，首先过去把灯回复光亮，然后把这个爬行的怪物干掉，免得再次陷入黑暗，其它的怪物就很好解决了，善用翻滚躲避即可。结束战斗后从铁门进入，这里能获得**草莓**。从楼上跳下后往右走能获得红宝石。

从高处跳下后来到新的场景，这里有焰火发射器，利用这个东西能暂时驱散黑暗。接着往前走，会出现一种新的铁门，铁门上散发着微光，需要用光能射击才能打开。接着会有一场强制战斗，场地中央有一个焰火发射器，需要启动它后再攻击敌人，干掉所有敌人后获得**眼球**。接下来又是老套的紫色铁门谜题，很容易就能打开。上去后能遇到游戏中的商人克里斯托弗，他交易的方式和他长相一样也猎奇得要命。

继续前进会看到人畜无害并且囧森也养一只在家当宠物的丑陋无比的鱼形“寿司灯”。用火把能把它激活，它能让加西亚在黑暗中行走。移动到墓地后查看右边的坟坑进入强制战斗。这里需要打破柱子上的三个红色核心，推荐用机枪扫射，省时省力，先不用管来骚扰你的小怪，但是要记得留意你的灵魂槽是否已经消耗殆尽。等核心都被打掉后获得**大脑**，最后再好好招呼杂兵们。

最后是高塔解谜，要控制加西亚跳到吊灯上然后不停地晃荡，把周围的核心都破坏掉。到达最高处后本关结束。如果你在晃荡吊灯时能取得所有的白色宝石并且干掉所有怪物，那么在顶层会出现三颗红宝石作为奖励的。

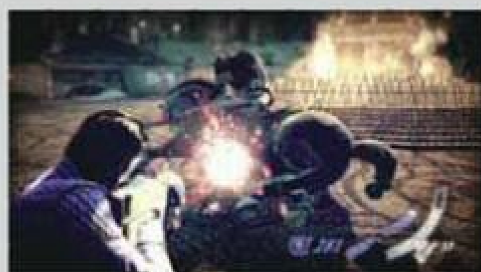
Johnson

一位协助加西亚的恶魔。他能变成交通工具和武器供加西亚使用，是拯救宝拉之旅上最值得信任的伙伴。由于他天生嘻嘻哈哈，热爱吐槽，在游戏过程中经常会和加西亚贫嘴，因此下文一律称呼他为“囧森”。



ACT 2-4
RIDERS OF THE LOST HEART

同样是BOSS战关卡，BOSS虽然骑着马，但是难度依然不高，在地面上它的攻击方式比较单一，不外乎冲过来然后放出弱得可怜的震地攻击。这一战推荐使用机枪。紧跟在BOSS身后，当它的战马拉出一坨屎后就会产生黑暗地带，进去后就能发现BOSS身后的核心，击中后黑暗地带会消失，并且BOSS的战马会倒下去，露出肚子上的核心，接着射个痛快吧！BOSS起身后会跑到高处的平台上放出飞行道具，拥有无敌翻滚的加西亚对此感到压力不大，而且这时候攻击马的腹部能提早把BOSS给打下来。这样反复七八个回合就能让BOSS吃掉自己的战马进入第二形态——巨型牛头怪。



第二形态的BOSS的震地攻击比起上一个形态有了质的飞跃，不过我们依然有BUG级的翻滚。我们需要打坏敌人身上若干核心。打掉一个后BOSS会蹲下身子休息，这时候就是破坏其他核心的最好时机，疯狂地射向它吧！

把核心都破坏后，BOSS会起身……去小便……然后世界一片黑暗，迅速攻击BOSS肚子上冒出的触手，一会儿BOSS就能被击败，获得蓝宝石，霰弹枪能力升级，本章结束。

ACT 3-1
IT'S A BUGHUNT

一路上都是杂兵战，小心对付即可。到达钟楼后要一直往上跑，在上层平台又有强制战斗，这里的敌兵配置是第一个剪刀手BOSS和两个小杂兵，对付方法同上，多翻滚会让战斗变得毫无难度而言。结束战斗后射击大钟上的羊头灯，之后大钟会在地面砸一个大洞，跳下去进入新的场景。

场景中有个婴儿门，需要用**草莓**来开启，而**草莓**就在前面的道路上。得到后往右转，沿着道路前行能获得一个红宝石。打开婴儿门后会有两个紫色铁门，无难度。下一个场景有需要破坏柱子上的三个核心才能解除黑暗状态，依然推荐使用机枪，小房间里有补给，所以不用太吝啬，破坏核心的时候要注意身边的杂兵会骚扰你，多注意翻滚即可。这里提醒一下各位玩家，只要场景中仍然还有敌人，那么补给品的刷新点就会不断刷出弹药补给，比如这里就能刷手枪和机枪的弹药。

往前走又是需要借助寿司灯来通过的道路，通过后来到一片开阔地，开始漫长的战斗。

首先是爬行怪，它们感兴趣的不是加西亚而是高处的羊头灯，因此在羊头灯下方附近等它们都过来，上去一个就用光能射击打下来，然后QTE解决它。

接着会出现普通怪物，多利用场景中的爆炸桶即可轻松解决。另外还有两个穿重型盔甲的杂兵，需要用霰弹枪对付它们。最高难度下它们的攻击力惊人，能够秒杀加西亚。

接下来就是BOSS战。这个镰刀BOSS是“残酷三姐妹”中的Maras，她的攻击方式主要是同时放出几个飞过来的镰刀，翻滚躲避即可。一般情况下她会隐身，注意别让她近身就行了。等她让场地陷入黑暗后就用光能射击攻击她，不用去射羊头灯。但是请记住刚刚进入黑暗地带她全身是没有攻击判定的，要等她身上发着光才行。其实只需要原地等她冲过来的时候射她即可，只需一下她就能让她的弱点露出来，之后射爆她的弱点吧！连续射爆五六回就会结束战斗，获得蓝宝石，手枪升级，名字变为HOTBONER，瞄准后按住RB就能射出能引爆的蓄力光球。对付一群小杂兵非常有用。之后上去用蓄力球轰烂大门，别忘了旁边的门也能用蓄力球破坏点，里面有红宝石和一大颗白色宝石哦！往前走本关结束。





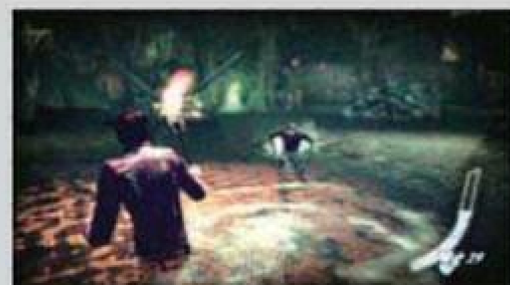
ACT 3-2
MY DYING CONCUBINE

本关开始后先往左走，炸掉墙壁后会在里面发现好东西；之后往右走会遇到新的敌人——巨型独眼怪。它动作迟缓，弱点就在头部的红色核心处，多利用翻滚即可无伤通过。

前面的桥上有许多焰火发射器，当世界进入黑暗状态了就要赶紧去启动它。上桥后先往右走，一小段强制战后取得**大脑**。然后用它去打开婴儿门继续前进，桥上也有几个杂兵等待你的解决。最后来到有自动售货机处，这里有个羊头灯，当世界再次陷入黑暗时点亮它，旁边的门也能打开了。

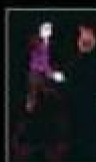
开门来到下一个场景，这里有一种牢笼，只能用光能射击才能打开，一般里面都关着爬行类的敌人，前面的紫色大门就需要借助这些小杂碎来打开。之后又会再次遇到巨型独眼怪，但是这一次由于进入了黑暗状态，它居然瞎了眼睛倒地暴毙了……这也告诉了玩家对付它的最佳方法。之后的铠甲兵用手枪的蓄力光球对付非常方便。





接着桥会垮塌，只要不去捡取**草莓**，这里就可以无限刷宝石和弹药补给，来到如下图所示的地方，这里一般会一次性刷新三个敌人，推荐把手枪的蓄力光球射到敌人身上，然后翻滚过去引爆，这样既节省了弹药又赚个盆满钵满，只是效率不算太高，不过可以解“携带300颗宝石”的成就。刷得差不多了就往宝拉溺水的地方走，那边能取得**草莓**。打开婴儿门后有两个巨型独眼怪的强制战，还是利用爬行喽啰来让世界变得黑暗，之后就简单多了，战斗结束后取得**大脑**。别忘了场景中的木桶里有一大颗宝石。

开门后会碰到宝拉，先别跟她走进山洞，右边的岔路有好东西等着加西亚。进入山洞后开门，本关结束。



ACT 3-3
AS EVIL AS DEAD

本关一开始就是惊险刺激的女友追逐战，别理她，奋力往前跑，这里难度不大，只要别慢慢蠕动都不会被女朋友抓住吻到死的。注意第一个转角处的木桶打烂会有红宝石，别错过。



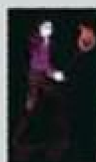
到达空地后进入BOSS战，第二次面对姐妹花，这一次换成了Kauline。打法和第一次一样，只是进入黑暗世界后她会放出众多分身，需要用光能射击击中她的本体才能让她露出弱点。虽然看似分身众多，其实本体一般都藏在队伍的最左边或者最右边，而且她一定是第一个来攻击你的人，掌握这个规律后就容易对付她了。七八个回合下来就能再次赶走她。之后进入黑暗地带，别忘了中间有岔路，往右上去有红宝石可以取得，别错过。最后到达顶端取得蓝宝石，机枪升级为TEETHGRINDER。

接着走，一场强制杂兵战，结束后取得**眼球**，打开婴儿门，让寿司灯来领路，带了面具的怪物是不怕灯光的，推荐使用霰弹枪来对付它们，省时省力，别忘了寿司灯会带你到一个布满木桶的狭窄通道里，其中一个木桶就是红宝石。到达小木屋，消灭所有敌人后进屋。在屋里又有一场强制战斗，难度不大，最后被宝拉扑到地下室。

从地下室上来后又是女友追逐战，这里的压迫感更强，不用去点亮路边的路灯也能看得见道路。这里会有几个杂兵来骚扰你，用路上捡到的**草莓**打开婴儿门后是一片空地，转身用光能射击把宝拉给定住，然后好好料理这些杂兵，清理完毕后会得到**眼球**，打开木屋进入剧情。

出了木屋后遇到三个有隐身能力的怪物，等它冲到你的面前用光能射击定住它后再攻击它。全部干掉后又是一段无厘头的CG……再后来获得蓝宝石，霰弹枪得到升级，成为SKULLFEST 9000。能按住射击键蓄力同时发射四发子弹。继续往前走一点本关就结束了。





ACT 3-4
THE BIRD'S NEST

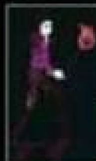


本关依然是BOSS战关卡，上一关中满口只会说F打头词语的怪物变身成为大雕。这里推荐用霰弹枪对付它。第一阶段它主要的攻击方式是靠近你然后吐出长舌来刺你，以及放出能让场景陷入黑暗的的小石柱。前者翻滚即可，后者用光能射击即可让世界恢复光明。要随时注意探照灯照射的方位，因为它会自动跟踪BOSS的位置。找机会蓄力攻击BOSS胸口的核心，几个回合后BOSS会跌入谷底，再次飞上来后弱点换到了两只翅膀上，这时候它会新增几种攻击方式，一个是连吐长舌，不过由于间隔较长，因此威胁不大；陨石攻击，在空中即可把陨石打烂，如果不幸被击中需要连打动作键才能爬上来；放出遮蔽探照灯的乌鸦，如果你发现为什么BOSS突然变得浑身发黑了，并不是BOSS快歇菜了而是灯光被遮住了，遮久了就会进入黑暗世界，用普通攻击即可消灭它们。同样等BOSS离你比较近的时候用蓄力攻击打它翅膀，两个核心都被打掉后，进入第三形态。

这个形态首先用光能射击攻击BOSS的腹部，让其露出弱点，然后慢慢攻击吧。这时候BOSS的攻击还是很有威胁的，如果你离BOSS较远它就会使用跳跃攻击，当它起跳的时候就要往前翻滚。当然还有万年不变的长舌攻击。同样用翻滚躲避。此形态推荐用机枪对付，而且一定要始终保持BOSS在你的前面，尽量离得近一些，当BOSS往后跳的时候你也跟上去，当它发动攻击的时候你就往前翻滚。

战翻BOSS后获得蓝宝石，通过黑暗地带，本章结束。





ACT 4-1
THE BIG BONER



这一关的场景是恶魔世界的红灯区，本关一开始加西亚就在囧森的强烈见一下拔打了上一关BOSS掉落的名片，之后便取得了大杀器BIG BONER！这把武器威力够大，长度够长，当然也非常重，否则加西亚也不会把它放在裆部来射击了……这一关可以看成塔防关卡，加西亚需要在房顶干掉几条道路上巨型独眼怪。别让它们靠近你，否则只有死路一条。温馨提示一下各位，这里一共会切换三个场景，每一个场景被秒杀后都会出现不同的死亡画面，非常有意思，至于是什么内容还请各位读者自行实验。

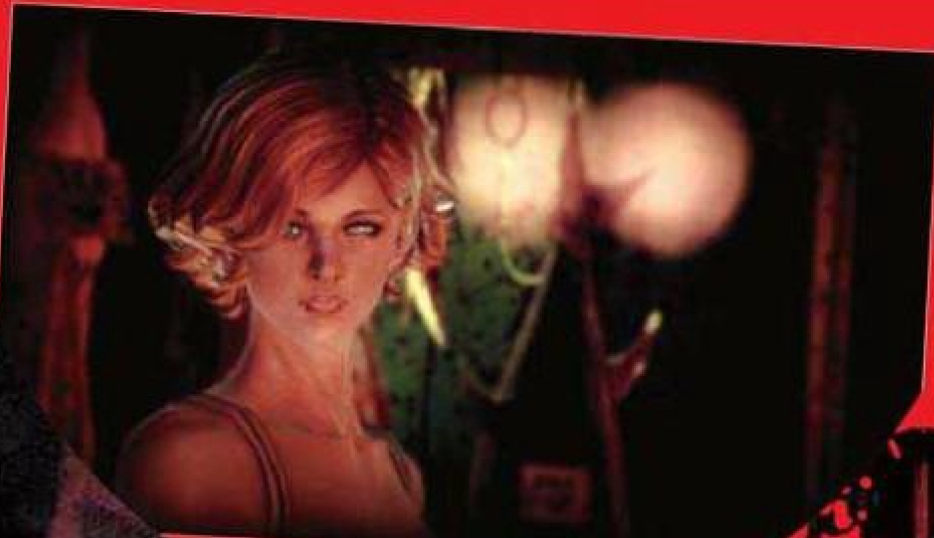
言归正传，攻击怪物除头部以外的部位需要三枪才能解决，爆头一枪即可，当怪物双手伸向天空做挣扎状时就说明它已归西，无需再补枪了。

如果出现一条道上有几个敌人的情况，优先攻击离你较近的或正在奔跑的；有时候几条道上会同时刷新怪物，如不能保证枪枪爆头，那就趁着怪物中枪后的硬直时间去攻击其他道上的怪物吧。

每个场景间都是由黑暗地带连接的，这一次的黑暗地带给玩家带来更大的惊喜，好孩子不能看哦！当三个场景都清理完后本关就结束了。

Paula

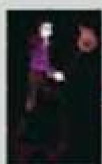
加西亚的女友，游戏一开始不仅被恶魔所杀，还被弗莱明给带到了恶魔世界，之后的游戏中每一次出场都伴随着惨烈的死亡……顺便说一下，她的面部建模是游戏中最精细的。



Fleming

弗莱明是恶魔世界的老大，一心想要占有宝拉。他有个爱好就是……看歌剧。





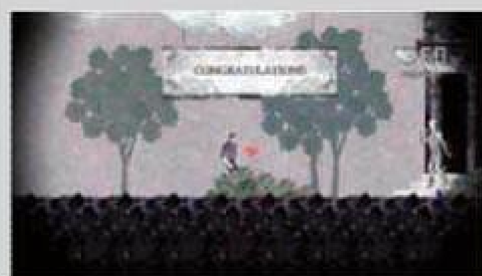
ACT 4-2
GREAT DEMON WORLD VILLAGE

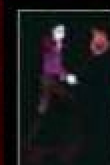
这里是剪纸风格的横版飞行关卡，虽然诡异至极，但是也算是游戏中的一阵清凉之风。关卡开始前会有详细的教学，这里就不再多说了，跟普通关卡一样，羊头灯同样需要光能射击来点亮；关卡中同样能获得机枪和霰弹枪，只是有使用时限而已。

来到如下图所示的地方有个谜题，先在下面点亮羊头灯，然后干掉吊死的杂兵，开启机关，最后上到最上层等待电梯，这样才能通过。

本关没啥难度，推荐始终让自己保持在版面左边边缘，因为很多杂兵都是突然从某个地方冒出来给你造成伤害。取得 50 颗白色宝石过关后可以获得一颗红宝石。







ACT 4-3
GHOST HUNTER

本关一开始就会遇到借助发电装置放电的放电怪，对付它首先用手枪的蓄力攻击把它前面的装置给打掉，之后它会瞬移到另一个装置处，破坏完所有的装置后它们身上的电就会消失，虐死它们记得躲远一点，因为它们还会自爆。

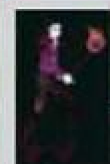
解决完后上楼进入强制战，怪物的配置情况比较普通，因此难度不大。接着会有一个用书架拼接道路的谜题，用光能射击来摆放位置，不算太难，按照如下图所示摆放即可。接着又是紫色大门，需要在黑暗地带找到三个红色核心破坏掉才能打开，跟着红色连接线找不算太难，值得注意的是，这里有一个羊头灯，点亮后进入旁边的黑暗地带往左走能得到一颗红宝石。之后在拼接好的道路上再次遭遇放电怪，注意躲避放出的电流即可；接下来会来到有两个羊头灯的场景，消灭所有敌人后记得取得这里的红宝石，然后会有类似迷宫一样的场景，(其实也是一本道，只是弯道众多) 这里有不少能被炸开的门，里面一共有两颗红宝石哦！



剧情后最后一次面对残酷姐妹，这一次上阵的是 Giltine……比起其他两位姐妹，她的体型更大了，面容更狰狞了，武器也变成两把了，但是……对付她的方法几乎没变。首先推荐用机枪攻击她头上的核心，打到一定程度后她会让场景变为黑暗地带，这时候换上霰弹枪蓄满 4 发子弹往胸口的弱点轰去吧，注意别误打到 BOSS 腰间的两串杂兵，否则它们会掉下来骚扰你。连续三次打爆 BOSS 胸前的核心后就能结束战斗了。之后获得蓝宝石，机枪升到满级，能同时攻击好几个目标，名字变成 THE DENTIST。

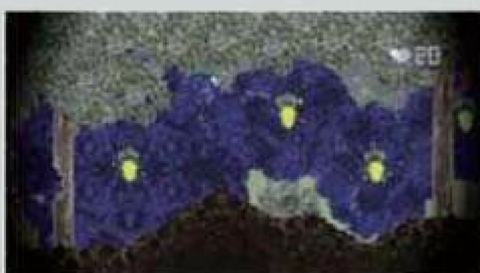
接着往下走，借助寿司灯的灯光来前进，道路上的杂兵一律用霰弹枪来解决。走到最后这里的门开启非常缓慢，在大门完全开启之前要守在这里，注意别被怪物给围住了。战斗结束后门也就完全打开了，这时候先别急着出去，转身忘左边的黑暗通道走，尽头有红宝石。最后用**大脑**打开婴儿门，本关结束。



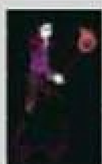


ACT 4-4
GREAT DEMON WORLD FOREST

这一关又是横版飞行关卡。这一关的版面移动速度加快，中途还有众多黑暗地带和树木来挡你的路，小心即可。跟上一个飞行关卡一样，取得 50 颗白色宝石能在关底获得红宝石。







ACT 4-5
SUBURBAN NIGHTMARES

一开始这里的桥梁众多，但是路线单一。场景各处都是脑袋放乌鸦攻击你的怪物，小心躲避攻击即可。第二道需要炸开的门左边尽头有个木桶，打烂后就能获得一颗红宝石。

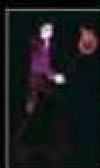
之后来到一个村落，这里的解谜要素比较多。首先往左走，遇到一种能翻滚攻击怪，对付它也很简单，让它撞到其他物体上就会翻到在地，之后再攻击它腹部的核心，不难解决。之后踹烂这里的栅栏来到下一个场景。场景会陷入黑暗，同样需要打掉三个核心才能打开紫色铁门，火速从梯子上到第二层，根据连接线的走向来找红色核心，发现生命值开始损耗时就启动烟火发射器来撑一会儿。三个核心都打掉后再飞奔回地面，进入刚打开的铁门，解决掉正在制造黑暗的黑手

之后往上走，右边是条岔路，那里有个能炸掉的山壁，里面是黑暗地带，在里面打掉三个核心后（注意有一个是在对面的房顶上），旁边的铁门就能打开了，里面是红宝石。回到岔路口从左边的铁门进去，干掉小喽啰后炸开山壁，里面是**草莓**。但是会有两个翻滚怪物来阻挠你，就在这个狭小的空间战斗吧，这俩傻子几乎每一次都会撞在一起，因此战斗变得毫无难度。拿到钥匙后原路返回，来到一开始村口处打开婴儿门。里面有**眼球**，出门又要和毫无难度可言并且沦落到杂兵地位的剪刀手交战，结束后在上面打开婴儿门，依然是强制战斗，全部消灭后获得**大脑**，这就是开启最后一道婴儿门的钥匙了。





进入教堂后有剧情，之后抓紧时间把四个核心都破坏掉，核心都在屋外面，需要打破窗户才能看到。打开铁门后本关结束。

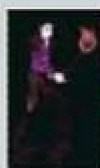


ACT 4-6
JUSTINE FOR ALL

真想不到又是横版射击关卡，这一次版面移动的速度更快了，而且舞女还会乘着云朵来骚扰你，这里不用清理小兵，安心开路即可。之后会有大片云层，小心躲避即可，按照惯例，获得 50 颗白色宝石同样能获得红宝石。

关底就是 BOSS 战，这一战同样很简单，记得注意躲避从天而降的绿色酸液，这里的判定比较松，只要不是击中加西亚的头部，都不会造成伤害。战斗开始后先用普通攻击打掉 BOSS 头盔上三个红色的核心，之后用光能射击攻击头盔，一会儿她的头就会完全暴露在外。第三形态的 BOSS 学会主动攻击玩家了，她会过来抓起加西亚上下晃动，这里也无难度，除了清理掉落往头部的酸液外，其余的子弹都射到她脸上吧！干掉 BOSS 后获得蓝宝石，霰弹枪升到满级，改名为 SKULLBLASTER，能让蓄好的四发子弹合并为一颗大骷髅炸弹，并且能用于解谜。





ACT 5-1
TWELVE FEET UNDER

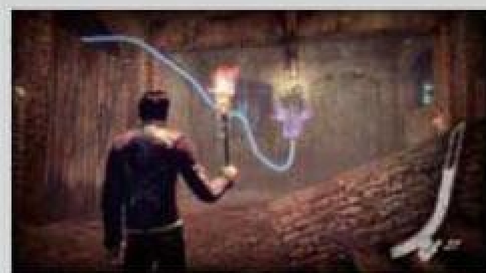
本关开始后往前走会进入一个有绿色屏障墙的大厅，这里会出现新的怪物，它浑身带电，弱点在肩部。带电怪会冲过来对玩家 QTE，这时候虽然画面中的按键提示看似是让玩家连打，但其实慢慢看准了按一下即可，千万别全错，否则会被秒杀。对付它的办法也是简单至极，用手枪的蓄力光球炸它，连续三次即可消它，之后获得**眼球**。然后原路返回利用这个钥匙获得**草莓**，接着又返回大厅，打开婴儿门进入黑暗地带，然后把霰弹枪的蓄力骷髅炸弹抛到绿色屏障里引爆红色核心（右摇杆调整抛物线，炸弹引爆前千万别离开黑暗地带，否则爆炸无效），这样紫色铁门就打开了。

从铁门进去又会对付弱到不行且无聊透顶的剪刀手，抓紧时间用霰弹枪解决掉吧，完事后获得**眼球**。别忘了这个场景中的木箱里面有红宝石。之后进入黑暗地带，点亮羊头灯，原来这里是一个打保龄球的迷你游戏，一球全中才能获得**大脑**。各位玩家可以参考上图中的抛物线位置，这样肯定能全中。另外这个场景的地面同样有“惊喜”在等待着玩家哦！最后又返回刚才虐杀剪刀手的房间，又是强制战，难度不大，还能刷手枪的弹药。



打开婴儿门后，又是紧张刺激猎奇无比的女友追逐战了，说句题外话，这些追逐桥段的压迫感是我唯一感到神经紧绷的时候。这里道路上的障碍非常多，推荐使用机枪开路。通过大门后就能阻挡住诡异的宝拉。接下来的场景有放电怪和其他小兵，先把场景中所有的放电装置给破坏掉再料理其他，否则会被电得很爽的。之后是一大片黑暗地带，需要根据红色的连接线把核心都挨个找出来（需要开门才能找到），其中有一个核心需要霰弹枪的骷髅炸弹才能破坏掉，别担心会损耗过多生命值，因为这个核心的旁边的有一小块光明地带供玩家休整。别忘了这里有个木桶，里面有红宝石。最后一个房间里面有一个大核心，破坏掉以后会提示你羊头灯的位置，赶快过去点亮吧，之后整片区域恢复光明。

接下来的场景依然是解谜要素，这里的羊头灯被黑手给捂住了，而且出现了巨型怪物，首先到里面的房间把连接黑手的核心给破坏掉，然后放出可爱的爬行类怪物让其黑掉羊头灯，这样巨型怪物就挂掉了。解决完后上去，那里有宝拉来阻碍你取**草莓**，用光能射击定住她，然后绕道取得再原路返回，难度不大。再用获得的**草莓**去打楼下的婴儿门获得**大脑**，最后用这个钥匙打开最后一扇婴儿门，本关结束。

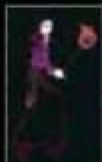


Christopher

克里斯托弗是个半人半妖的混合物种，对白色宝石尤为钟爱。游戏中扮演商人的角色，加西亚能用白色宝石跟他交换补给品。







ACT 5-2

DIFFERENT FERSPECTIVES

游戏一开始加西亚就耍宝犯了一次“脑残”……之后正式进入战斗，这里的怪物都是之间见过的，而且场景中补给充足，因此难度不算太大。敌兵一共三拨，分别是盔甲怪、翻滚怪、放电怪。消灭完毕后进门到达下一个场景。



这里算是益智关卡（笑），我们需要改变类似俄罗斯方块一样的东西的摆放位置来制造新的通路，每个可控制的方框都能朝四个方向改变位置，右摇杆则是负责切换视角，有的方块上有红宝石，别忘了拿。首先如图 1所示摆放第一个方块。来到第二个石碑前把前面的楼梯摆放成如图 2 所示的样子。上去后解决远处的几个会放乌鸦的怪物（一共三个，别漏掉），然后下楼梯去控制方块。摆放成如图 3所示的样子后，点亮羊头灯，这样前方的黑暗就被驱散了，再摆放成如图 4 所示的样子，上去后就能从右下方通过了。下面一个场景中有两个石碑，需要把它们摆放成如图 5 所示的样子，中途会有不少怪物来骚扰你，小心干掉即可。走上刚制造出的通路，会进入黑暗世界，抓紧时间点亮旋转中的羊头灯，出现在下的新通路，那里有红宝石等着大家。



下一个场景中的方块就比较复杂了，先摆放成如图 6 所示的样子以取得红宝石，然后摆放成如图 7 所示，下去后再次进入黑暗世界，抓紧时间把方块摆放成如图 8 所示的样子，然后点亮羊头灯，接着把方块摆放成如图 9 所示这样，再往回走把上面的方块摆放成刚才取得红宝石时候的样子，这样通路就被制造出来了。一直走下去，本关结束。







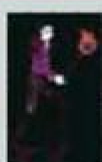












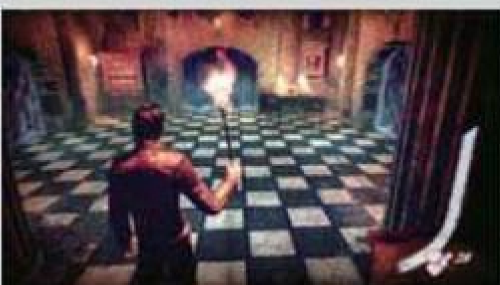
ACT 5-3

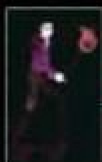
THE CASTLE OF HASSLE

沿着道路往上爬，虽然中途会有强制战斗，但是难度并不高。接着又是一个迷你游戏，需要在黑暗地带用爆炸骷髅炸掉两个核心才能打开大门，如果先干掉核心旁边的两个怪物再破坏核心，则会有红宝石奖励。通过之后会来到由骨头拼接的道路，道路尽头的木桶里面又有颗红宝石，别错过。上去之后又要面对放电怪，利用手枪蓄力＋无敌翻滚不仅可以无伤通过，还能不消耗一发子弹……之后从旁边的黑洞离开，来到上层场景。

这里有三条通道，关键钥匙在右边的房间，中间的房间是个花园，里面躺着宝拉，她左边的房间里有红宝石，别错过。右边房间里是吊满了尸体，进去后一直往前走，左右两边的岔路都不用管了，最里面能取得**草莓**。用它打开一开始位置的婴儿门，进入电梯，本关结束。







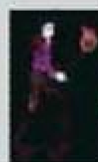
ACT 5-4

THE FINAL CHAPTER

最终 BOSS 战，终于要面对六眼长头棒子男弗莱明了！他的主要攻击方式是双眼放电攻击和放出阵地波，翻滚躲避即可，有时候 BOSS 会掀起自己的风衣露出宝拉，这时候千万别攻击，打到宝拉即告失败；BOSS 还会让场景陷入黑暗，抓紧时点亮晃悠在上方的羊头灯即可。

这里推荐用霰弹枪打，连续攻击他会让他的身体产生裂缝，当出现金黄色的裂缝时就要换成手枪，用蓄力光球把 BOSS 的身体炸成三块。第一次弱点在他的躯干部分，离远一点，然后用机枪瞄准锁定后疯狂扫射吧。打掉这一部分 BOSS 会重新组合在一起，并且也学会了威胁不大的新招——掀开风衣放出跟踪光柱。这一招也非常好躲，不停翻滚就行了。另外 BOSS 还会放出绿色的金钟罩来护着自己，把爆炸骷髅头抛进去就能炸开，并且还能把 BOSS 打出硬直。用同样的办法再次把 BOSS 打成三大块，这一次弱点换到了他的下体部分……打坏后 BOSS 再次组合在一起并且再次悟出新招——掀开风衣放出黑手。被抓住后会被带到黑暗地带，这里有三个需要炸开的门，如果炸开后里面是白色的光那就是正确道路。第三次弱点在头部，用同样的方法对付即可。这场 BOSS 战在最高难度下非常耗时，玩家一定要有耐心。之后 BOSS 会完全爆炸，趁着爆炸的时候赶紧去把补给都拿上，因为这还没完……



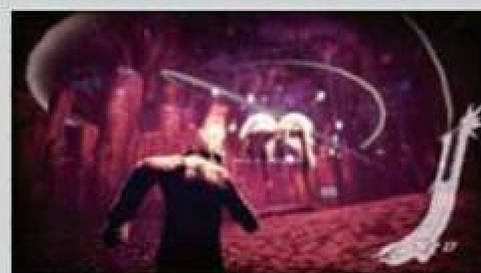


ACT 5-5
TIL DEATH DO US PART



虽然系统没有指明这是新的关卡，但这才是最后一关。一小段剧情后宝拉变身成为怨妇天使……原来她才是最终 BOSS 啊！场景四周都是婴儿门，首先捡起中央的**眼球**，试着找到对应的门（即使找到了也没用，因为打开后里面根本就是一堵墙……），当宝拉全身发光的时候是没有攻击判定的，这些婴儿门也会变为白色；但是当婴儿门变为暗红色时，这也就意味着宝拉将对加西亚发起攻击了，推荐武器机枪，锁定她的翅膀后疯狂射击吧。宝拉的主要攻击方式有三种，一种是发出旋风，另一种是制造血浪，最后一种是飞吻攻击，同样翻滚即可躲避。其实宝拉也很贴心，她总是会放出小怪供加西亚虐杀，然后让他获得机枪补给，两人果然真心相爱。打掉一对翅膀后宝拉逃走，跟着她来到下一个场景。

这真的是最后一战了，所有弹药都倾泻到她的身上吧！尽量让自己保持在光明地带，宝拉的攻击方式还是没变，她依然会放出小兵来骚扰你，只不过这次放出的小怪行动敏捷多了，需要小心躲避，把焦点都集中到宝拉身上。首选武器是机枪的锁定射击，路上的补给也比较多。这一战最后世界终究会陷入黑暗，注意补充生命值。宝拉的两对翅膀都打掉之后迎来结局（字幕之后有囧森令人惊艳的说唱表演）。





无限刷红宝石大法

虽然简单难度下收集红宝石不算很麻烦，但是本作依然有捷径让玩家在游戏前期就拿满 80 颗红宝石，这样游戏在高难度下将会变得异常简单。具体方法如下：

1. **图 1** 所示的地方是在 ACT 2-1 中，前方有一个羊头灯，羊头灯的左下方就是红宝石；
2. 解决完敌人后，**图 2** 所示的门就会打开，里面有个梯子；
3. 开门后进入，**图 3** 所示的右边有个存档点，过去激活它后，等储存完毕即可退出游戏；
4. 选择刚才的存档进入游戏，转身后靠近这道门（**图 4**）即可进入刚才的强制战斗，场景也会自动切换到外面。羊头灯下依然还有红宝石；
5. 结束战斗后，来到前面靠左的位置（**图 5**），这里的存档点不会显示出来，但是过去激活后依然能存档。储存完毕后退出游戏读取存档；
6. 然后就是重复以上过程。

这种方法虽然慢了点，但是聊胜于无，速度快的话大概能在 5 分钟以内刷出两颗。如果读者能找到更好的刷红宝石办法，欢迎来信告诉我们。


1


2


3


4


5

全成就 / 奖杯列表

本作的成就 / 奖杯难度不大，前文中也提到过，比较麻烦的就是需要通关三次。

名称	奖杯 / 点数	说明
You Go To Hell	铜 /5	首次进行游戏即可获得（任意难度即可）
An Ordinary Life	铜 /15	以任意难度通过 ACT 1-1
Take Me To Hell	铜 /15	以任意难度通过 ACT 2-1
Cannibal Carnival	铜 /15	以任意难度通过 ACT 2-2
What a Wonderful World	铜 /15	以任意难度通过 ACT 2-3
Riders of the Lost Heart	铜 /15	以任意难度通过 ACT 2-4
It's a Bughunt	铜 /15	以任意难度通过 ACT 3-1
My Dying Concubine	铜 /15	以任意难度通过 ACT 3-2
As Evil As Dead	铜 /15	以任意难度通过 ACT 3-3
The Bird's Nest	铜 /15	以任意难度通过 ACT 3-4
The Big Boner	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-1
Great Demon World Village	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-2
Ghost Hunter	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-3
Great Demon World Forest	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-4
Suburban Nightmares	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-5
Justine For All	铜 /15	以任意难度通过 ACT 4-6
Twelve Feet Under	铜 /15	以任意难度通过 ACT 5-1
Different Perspectives	铜 /15	以任意难度通过 ACT 5-2
The Castle of Hassle	铜 /15	以任意难度通过 ACT 5-3
The Final Chapter	铜 /15	以任意难度通过 ACT 5-4
Til Death Do Us Part	银 /15	以任意难度通过 ACT 5-5
Adios George (Human form)	铜 /20	击败 George Human
Adios George (Beast form)	铜 /20	击败 George Beast
Don't Fear the Reaper 1	铜 /20	击败 Grim Sister 中的 Maras Grim
Don't Fear the Reaper 2	铜 /20	击败 Grim Sister 中的 Kauline Grim
Annoying Mosquito	铜 /20	击败 Elliot Beast
Don't Fear the Reaper 3	铜 /20	击败 Grim Sister 中的 Giltine Grim
Flat Lust	铜 /20	击败 Justine
I Defeated the Last Big Boss!	银 /20	击败 Fleming
Lemon Hunter	铜 /20	以简单难度完成游戏
Demon Hunter	银 /50	以普通难度完成游戏
Legion Hunter	金 /100	以困难难度完成游戏
Blood On The Dance Floor	铜 /15	用脚踩碎 10 个倒在地上的怪物
The Talkative One	铜 /15	用 TEETHER 干掉 20 个怪物
Meatballs Lover	铜 /15	用 SKULLCUSSIONER 干掉 30 个怪物
That's So Hot!	铜 /15	用 HOTBONER 干掉 20 个怪物
The Orthodontist	铜 /15	用 TEETHGRINDER 干掉 30 个怪物
Now That's a Big Fuckin' Gun	铜 /15	用 SKULLFEST 9000 干掉 40 个怪物
A Hole in your Head	银 /20	使用 BIG BONER 时，连续打爆 5 个怪物的头
Orthodontic Pleasures	铜 /15	用 THE DENTIST 干掉 50 个怪物
Skullblaster Master	铜 /15	用 SKULLBLASTER 干掉 50 个怪物
Nasty Headache	铜 /20	使用除 BIG BONER 以外的武器一次性爆掉 5 个怪物的头
The Puppeteer	银 /30	把怪物的腿打掉时它会有一瞬间的浮空，在怪物落地之前把它脑袋打爆
Fire in the Hole!	铜 /15	用场景中的爆炸桶一次性炸死 3 个怪物
Fiesta Caliente!	铜 /30	使用 HOT BONER 一次性干掉 5 个怪物
Trash'em while they're out!	铜 /15	用光能射击把普通怪物打成硬直状态后，完成 5 次不同的终结技
Drunk in Public	铜 /10	一次性喝三瓶酒
Stingy Bastard	铜 /10	身上白色宝石的携带数量达到 300 颗
High in Las Vegas	金 /75	完成所有项目的升级。一共需要 80 颗红色宝石，游戏过程中能收集 38 颗，商店里能买到 42 颗
Love Suicide	金 /20	击败 Paula
Fleming's Pride	白金 /–	获得以上所有奖杯

文 永恒的爱　编 洛克　美编 anubis

Gloria Union グロリア・ユニオン

Twin fates in blue ocean



本作是由Sting开发制作的“《同盟》系列”的后续作品，剧情上讲述了海贼少年为了寻找古代王国留下的力之水晶而踏上冒险的故事。虽然剧情和《公主同盟》、《炽焰同盟》基本无关，但是绝不缺少前作人物的客串，就连王女尤格朵拉都是可以加入成为同伴的。本作的战斗系统依旧和以前一样，玩家在游戏中需要选择战术卡片配置单位，通过部队间的配合组成联盟与敌人对抗。与前作相比本作的难度略有提升，由此带来的是我方角色专用卡的效果增强。此外游戏的QCB系统沿用了《炽焰同盟》的形式，只要在指定回合内达成即可获得随机能力+1的奖励，给喜欢挑战的玩家带来了更多的乐趣。

荣耀同盟	Atlus	策略角色扮演
PSP グロリア・ユニオン		日版
2011年6月23日	1人	5980日元
无对应周边		

系统详解　GLORIA UNION

操作方式

操作说明			
按键	大地图	准备界面	战斗时
↑	向上移动光标	向上移动光标	–
↓	向下移动光标	向下移动光标	–
←	向左移动光标	显示装备界面	战斗指令防守
→	向右移动光标	显示士气回复界面	战斗指令进攻
△键	显示人物兵种情报	查看人物信息	查看双方能力
□键	进行攻击	确认出击配置	发动卡片技能
○键	确定	确定	–
×键	查看人物信息	取消	–
L键	开启菜单	查看胜败条件	显示队伍配置
R键	加速对话	查看整体地图	战斗加速

※和前作一样，按住L键+R键+start键会跳出选择画面，可以选择回到游戏、重新挑战关卡和回到游戏标题画面。

菜单说明

选项	效果	选项	效果
ターシ終了	结束当前回合	地形一览	查看队员地形适应能力
全体マップ	查看地图	オブジエクト一览	查看当前区域的建筑物
ユニットリスト	查看兵力对比	チュ－トリアル	新手教学
カ－ドリスト	查看双方卡片能力	胜败条件	查看胜败条件
武器タイプ一览	查看武器相克表	中断セ－ブ	存储战斗中断记录





出战准备部分　GLORIA UNION

角色数据

开战前会先进入战斗准备界面，玩家在这里可以给自己的队伍更换装备和回复士气，同时确定出战的角色和使用的卡片。在此界面中按左键可以进入装备选择画面，按右键可以进入士气回复界面，△键可以查看队员详细信息，L、R键可以查看胜败条件和地图情况，选择人物完毕后就会进入卡片选择画面，之后再次确定即可开始进入战斗地图，下面我们分别来看看人物信息、卡片信息和装备的相关内容。

人物能力介绍

①角色使用的武器类型。
②角色的联合攻击范围，男性叉形，女性为十字形。
③作战单位的体型，骑士等单位为L（即出战4单位），其他的为S（即出战8单位）。
④角色的行动方式，有步行、骑马、飞行、转移等不同的形式。
⑤角色的等级和职业。
⑥角色的剩余士气/最大士气和经验值，最大士气随过关MVP.和等级提升等情况增加，剩余士气可通过使用道具回复，经验值发生战斗就会增加。
⑦角色姓名与人物外观。
⑧角色所佩戴的道具，Xmap表示还能使用几关。
⑨角色的能力值（下文中会详细说明）。
⑩角色的固有技能和装备道具效果显示。



角色的各项能力说明

角色的能力分为GEN.、ATK.、TEC.、LUK.共4个部分，下面具体说明一下。

GEN.

角色的防御力，非常重要的属性，影响的方面很多。

1. 减少敌方“突击”进攻的损兵（TEC.-GEN.），相差越大越容易大损兵。

2. 减少战败后结算士气降低（ATK.-GEN.），差1星加成10%或降低10%。

3. 降低被暴击的概率（LUK.-GEN.），相差越大越容易被暴击。

4. 关系敌人卡片技能伤害和附加效果成功与否（当GEN.大于TEC.+卡片附加星数）会完全防御但如果是自身惧怕属性，就算GEN高过对方也会被强制杀剩一个兵。

※ 该数值不影响白刃战中的能力。



ATK.

角色的攻击力，影响的方面不多，但影响力非常重。

1. 实战中惟一影响白刃战的能力。

2. 影响战胜后对敌方士气消耗的幅度（ATK.-GEN.），上方GEN.的说明已提及。

TEC.

角色的技巧力，算是最核心的属性，影响各个技能的效果和突击进攻的威力。

1. 影响角色“突击”进攻的杀伤力（TEC.-GEN.），上方GEN的说明已提及。

2. 关系“魔法”或“技能”威力和技能附加效果成功与否，自身TEC.大星数＋卡片附加星数 ≥ 敌方GEN.时即会发动效果。



3. 影响类似如精神转化卡的敌人数量。



LUK.

角色的幸运值，算是辅助的属性，但对于战斗来说还影响暴击率。

1. 在我方幸运大于对手的情况下击毙对手时可以必定获得对手身上的道具。

2. 影响暴击率（LUK.-GEN.），相差越大越容易暴击，上方GEN.的说明已提及。

角色固有技能

这个是角色的战斗技能，对战斗可以说起着至关重要的作用，比如荒野得意可以让盗贼在荒野地形对剑士完全不处于劣势，又比如**クリティカル**回避这个技能可以有效地阻止指挥官被秒杀的局面。



卡片介绍

卡片作为本系列的重点内容可以说是集成着很多游戏相关内容，所以其自身的属性也非常之多，这里就一一介绍一下，方便玩家更好的进行游戏。

①卡片名。
②卡片外观展示。
③发动卡片技能所需联合队伍队长的武器类型，后面卡片技能的时候会进一步说明。
④卡片攻击力，影响胜利后消耗敌人士气高低，数值越高战败方消耗的士气越多。发生战斗后使用卡片的此项能力会有所提升，直到上限。
⑤卡片的移动力，影响队伍每回合的移动力，数值越高队伍在一个回合内整体移动力将越大。
⑥卡片技能名称。
⑦卡片技能发动效果和伤害计算方式。
⑧卡片适用对象（有全员使用、特定兵种使用、特定角色使用等情况）。



装备道具

角色除了可以通过升级来提升自身能力外（本作升级成长有些人物很高），给角色装备强力道具也可以大大加强人物的作战能力。在准备界面按左键就会进入此界面，根据不同的关卡进行合适的选择即可，装备获得的途径有以下几种：

1. 使用卡片“スティール”盗取别人的装备（需要己方TEC ≥敌方GEN时成功）。

2. 在LUK. ≥对手的情况下击败对手即可掉落道具。

3. 访问村庄直接获取或用其他道具换取。

4. 地图上的隐藏宝物。



士气回复

角色的士气相当于总血量，战败后角色不会死亡，而是会扣除一定量的士气，士气降到0角色会退出本场战斗并在战斗结束后以1士气进入下一场战斗，此时就需要使用道具来对角色回复士气了。同时士气的高低还会影响突入一击必杀率和被突入一击必杀防御率，士气越高越容易造成突入一击必杀和防御被突入一击必杀。士气可以通过以下几种方法回复：

1. 角色升级时自动回复。

2. 准备界面按右键使用勋章或角色喜欢的装备进行回复（推荐用勋章）。

3. 利用卡片“リフレッシュメント”的技能在战斗中回复。

4. 不出战的角色在下一关准备画面会自动得到一定程度的回复。

5. 使用带有士气回复效果的装备品在战斗中每回合进行回复。



战斗部分 GLORIA UNION

关卡进行方式

移动方式

当选择了相应的卡片后就可以根据Mov.所示的数字开始本回合的移动了，这里Mov.所显示的数字是整个队伍的综合移动力，也就是说全体队员加起来可以行动的步数，利用方向键移动后按圈键可以决定本次移动，按X键可以取消移动，由于本作地图中有可能存在隐藏宝物，所以建议大家一步一步的移动，这样方可不错过宝物。

※ 骑士和带有无视地形效果技能的单位可以穿越敌人部队移动，转移类型可以无视任何地形及单位移动。

※ 地形相关：毒沼等地形的移动方式也比较特殊，每回合只可以行动一步，在特殊关卡的时候就要求我们计算好步数，不然卡片就会消耗殆尽，顺便一提的是毒沼每回合还会受到士气的伤害；与毒沼类似，砂漠地形也具有如此行动的方式，惟一不同的是不会遭受伤害。

攻击方式

当我方与敌方单位邻接的时候可以按下方块键对敌人发动进攻，注意每回合只可以发动一次进攻，到了第一章第三关学会联合进攻的时候就需要有计划的排列队员才能达到最大的杀伤效果，当我方选择攻击的时候就会进入突入状态，之后对方会进行反击，最后进入白刃战，白刃战主要依靠的是武器相性和对战斗的控制能力（关于白刃战的这两个要素后面会详细说明）。

※ 骑兵等大型单位出战HP默认为4，其他单位默认为8。

时间和天气

游戏的回合设定和其他SLG游戏不同是按照卡片选择的方式来判定，只要有势力选择自身的行动卡片就会被判定进行一个回合，而跟着回合的推移游戏的时间会进行变化，时间段分为白天（NOON）、傍晚（EVENING）和夜间（NIGHT）三个阶段，每个阶段均会对作战产生一定的影响。比如带有“昼间得意”或“夜间得意”的单位在对应的时间段战斗力就会大大增强，而骷髅兵在白天则会进入昏睡状态完全不能攻击，另外一些卡片的技能也有限定在某种时间段才可以使用的情况。

在游戏的时间推移的时候天气有时也会发生变化，这一变化会根据关卡而定，并不是每关都会发生特定的变化。天气状态分为晴、雨和雾三种，大部分时候天气均为晴天，这种天气对战斗没有影响。雨天对战斗的影响是铳火器系的威力下降，而雾天则是突入时一击必杀率变高同时联合范围减少一个半径单位，另外需要注意在雾天战斗是无法看到敌我双方兵力数量的。



战斗相关说明

战斗信息介绍

①敌我双方的战力剩余量，减到0即为战败。
②双方指挥官的HP剩余量，在队员为0的情况下开始消耗，减到0则单位消灭。
③战斗相性显示（后面会进行白刃战的详细介绍）。
④角色武器类型。
⑤双方的攻击力。
⑥敌人的技能槽（涨满第一阶段可以持续进行增强攻击的效果，不会下降，再次涨满能使用卡片技能，使用后归0）。
⑦我方的技能槽。
⑧我方所持卡片。



战斗胜负的判定

战斗中兵力为0的一方判定战斗失败，战败的一方会被扣除士气，当士气降至0的时候该角色会退出本关。战斗结束后系统会根据胜利方剩余兵力＋双方指挥官的能力差＋特殊得分（如指挥官是否存活、特定的卡片机能修正）等数值来计算出伤害倍率，再通过这个倍率乘以卡片的POW.值来消耗战败方的士气，要想更多的消耗敌人士气，除了可以选择高POW.的卡片外还需要快速结束战斗，争取保留更多的兵力。

突入与反击

这个是在攻击的时候产生判定的一个系统，当主动攻击的时候会优先给对手的战力一定伤害，此时对手剩余的战力则会进行反击，之后才会进入白刃战，白刃战的介绍下面进行。在突入的时候会有低几率发生クリテイカル，此时敌人的指挥官直接被秒杀，战斗中不能运用上方的技能槽来加强队伍和使用卡片技能，同时即使获胜也不能取得指挥官存活部分的大量士气伤害加成。

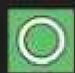
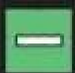
※ 当锐武器兵种进行突入的时候不会遭遇到对手的反击，同样被突入的时候也不会进行反击，这也是为什么锐武器在主动进攻时的战斗相性都要高出实际相性一个等级，而被攻击时都减少一个等级的原因。

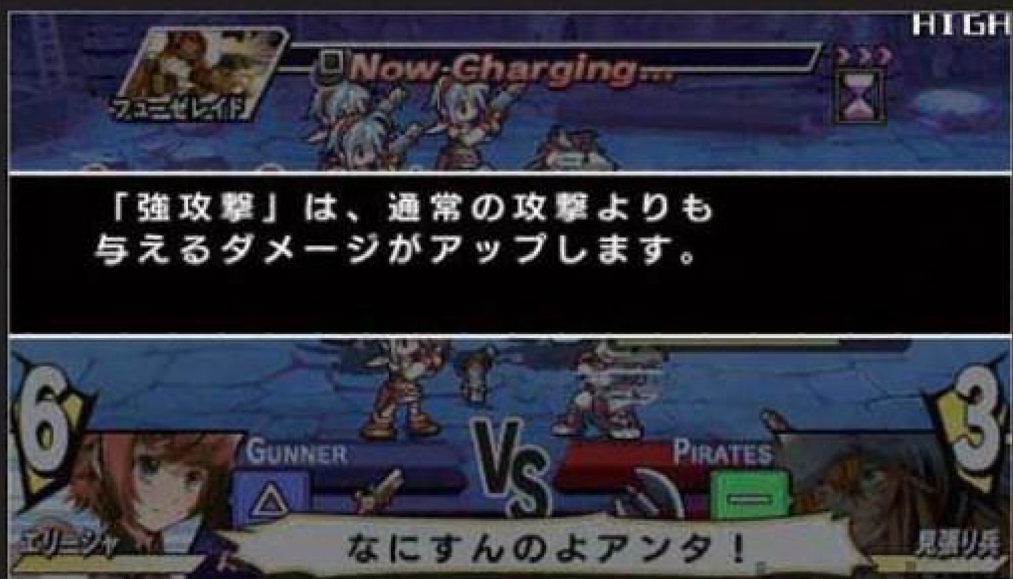


白刃战

白刃战是游戏中战斗的必须部分，战斗时玩家可以用过上方的技能槽来控制整体部队的战略方针，而决定白刃战胜负的不是仅仅靠指挥官的指挥，战斗相性也起着至关重要的作用（某些神级技能卡除外），战斗相性高的一方攻击力和命中率都会提高。如图所示，战斗相性一共分为9个等级，从左往右依次降低，这个相性是由武器相性、地形相性和自身固有技能同时决定的，武器相性又分为5个等级，可在游戏中按L呼出武器相性菜单查看，地形相性则可以呼出地形相性菜单查看，而存在有“xx地形得意”的单位在对应地形战斗会增加2个等级的相性，“xx地形苦手”则会下降2个等级，每次战斗前确认会对战斗有不小的帮助。

优势 ——→ 劣势

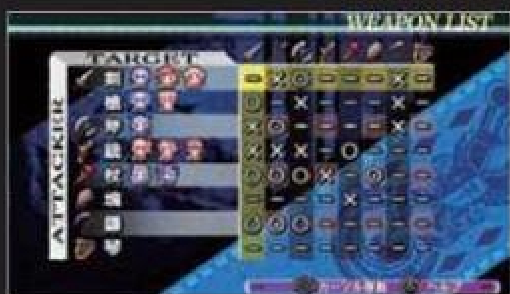


武器相性系统

游戏中一共有剑、枪、斧、铳、杖、石块、镰刀、琴八种武器，具体相性如图所示，此外武器相性还有其他一些判定规则：

1. 当武器被克制时，全部战斗部队处于攻击力和命中率低下状态（此状态下降的数值远不如雾天对铳武器的影响）。

2. 铳、镰刀和琴虽然都没有可以克制的武器，但是实际上真正完胜的武器只有镰刀，铳武器在突入时上升一个等级相性，被突入时下降一个等级相性这也直接决定了此种武器的作战成功率，而琴白天可以使用除了专用卡外的所有卡片技能，在晚上会克制所有武器，但无法使用技能，这也使琴的适用面有了很大的限制。



技能槽

当学会使用技能槽后在战斗中按左就会使技能槽积蓄，此状态下武器相性下降一个阶段，在积蓄到达 100% 之后可以使用该回合卡片所对应的技能，按下右键则进入技能槽消耗状态，此状态下武器相性提升一个阶段，并且会发动特定的能力（如魔法师的火属性攻击、王女的圣属性攻击等），当放开右键或技能槽 0% 的时候就会解除该状态。同样，敌人也会有对应的技能槽，显示于对方队员的位置，与我方不同的是，敌人的技能槽积蓄之后如果不使用必杀技的话会一直维持在武器相性上升状态，并不会减少技能槽，当敌人使用过卡片技能后技能槽才会归 0。

卡片技能

当技能槽到达 100% 的时候就可以按□键使用技能了，前面卡片说过有武器种类的问题，在发动卡片技能的时候必须要满足卡片对应的武器种类，这个种类只要是联合的队长满足就全部可以发动（当然一些有特殊规则和部分队员专用卡除外），使用方面会根据卡片的技能种类不同发动方式也不同。



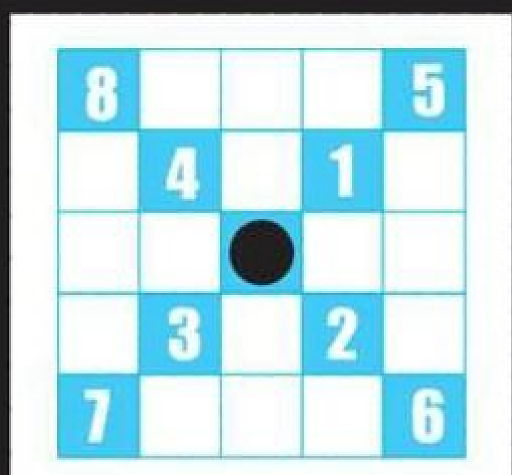
①直接发动类：这类卡片技能槽到达 100% 后可以直接按□键发动，一般都是一些普通卡片，如状态恢复卡等。

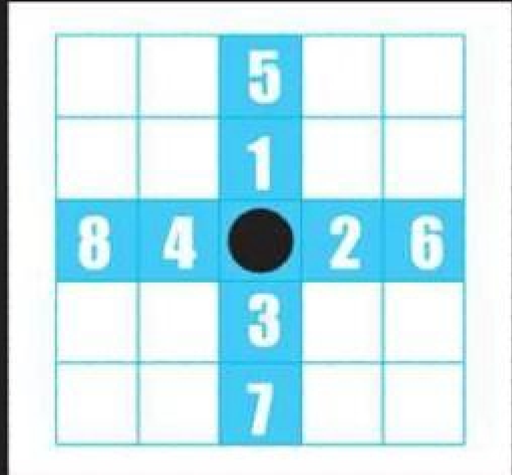
②积蓄发动类：这类卡片一般都是攻击型技能的卡片，如陨石、盗取卡等，在技能槽到达 100% 后按下□键会出现技能积蓄条，到达满后就会发动对应技能，但是在积蓄过程中如遇到对手的重攻击则会放弃积蓄，此时要想发动就必须重新积蓄。

③保持发动类：这类卡片一般都是使用后给自己附加状态效果，如无敌卡等，使用后需要持续按住□键，直到绿色的持续槽为 0 或玩家放开按键技能就会结束。

※ 当敌人的技能槽 100% 时也会使用卡片技能，所以战斗时需要时刻注意。

联合攻击系统





本系统是整个游戏乃至该系列的核心系统（第三关后加入，第四章会增强），由于每回合行动只能发动一次攻击，所以如果运用好这个系统来消灭更多的敌人是每个玩家所必须要考虑的问题，这也给每关顺利取得 QCB 带来了更大的战略性。联合攻击中每队最多可以 5 人出战，男性和女性的联合范围会有所不同，如图所示，男性为叉形，女性为十字形。

在战斗中如果一方数量少于另一方数量，则少数方的第一个单位会继续与对方多出的人战斗，如此循环直到人数多的一方全部出场完毕，但是人数少的一方会有战力惩罚，每次再出战会下降一个战力单位（特殊装备品可以无视该效果），所以在对付 BOSS 时可以利用这个优势让相性低的单位在后边出战，这样基本也可以打赢。

※ 游戏到第四章后会对联合攻击系统进行加强，加强后的联合系统会在被联合单位周围再次生成一个小范围的联合区域，这个区域比队长的区域小一格，顺位依旧和联合一样，可以说再次增加了战略性，从此战斗的排兵布阵又多了研究的余地。

异常状态

本作有很多卡片都附加了状态异常攻击，只要满足卡片所示的条件即可令被攻击方进入对应的异常状态，全部异常状态可以随着回合数的进行、道具的使用和卡片技能的使用来消除，异常状态一共分为 7 种。

状态说明	
状态名	异常效果
POISON	士气减少、战斗时防御力下降
CURSE	每回合移动 1 步、战斗时攻击力下降
SLEEP	移动不能、战斗时完全不反抗
BURN	士气减少
PARALYZE	移动不能
SLOW	每回合移动 1 步
STONE	移动攻击均不可
FATAL BURN	攻击时 HP 减少

过关奖励

过关后在该关卡中消耗敌人是其最多的一名角色会被评选为 MVP，当选 MVP 的角色可以获得士气最大值 +300 的奖励，同时如果玩家在短时间内过关（每关限定回合数不同）还可以获得 QCB 奖励，MVP 角色的随机一项能力增加一小☆。

其他 GLORIA UNION

街道集落的访问

游戏地图中有时会存在有集落等地点，这里一般是获得情报和道具的地方，务必要快速前去访问，盗贼这种职业有集落破坏的能力，所以有集落在场的时候一定要注意这种职业的动向，有必要先除掉再进行其他动作。此外石头人的专用卡片技能也可以破坏自身周围范围内的建筑物，对战时尽量避免在建筑为周围与其交手。

作战任务

这个系统是从《炽焰同盟》中开始追加的，本作同样从第三章开始会出现选择支，在大地图中会有可以选择的任务选项，按 L/R 键可以切换任务，如图所示每个任务都显示有名称、介绍和难易度，玩家可以根据自己的情况选择任务，一般来讲任务数都会大于进入下一章所要求的任务数，在完成一定关卡后就会自动进入下一章节。



名声

名声是本作中区分路线的重要数值，在一些任务关卡中快速过关或者达成一些特殊过关条件可以令名声值上升，反之则会下降。不过由于本系列的收集要素颇丰，所以全路线都要进行一遍也是很有必要的，同时不同路线加入的同伴亦不相同，想要完美本作就势必要故意将名声数值进行一下调整。

地图兵器

地图兵器有些可以在MAP上直接使用对单位造成一定量的伤害，如炮台；另一些可以带入战斗以消耗对手1战斗力的状态进入突入模式，如投石器。另外，本作针对故事情节还加入了海盗船这种地图作战单位，下面做一下简单介绍。

炮台：在战斗中的作用是降低范围内敌人的士气，夜间不能使用，在兵器邻接的时候就可以使用了，杀伤范围算是比较大的。

投石器：在联合攻击的时候将其联合在其中即可，作用是在战斗时优先给予敌人战力伤害，之后再进入突入状态，活用这些器材会使战斗变得更加容易。

海盗船：本作新登场的一种战斗单位，同时具备炮台与投石器的效果，但是其可以自由行动，和我方单位共用每回合的移动力，夜间同样不可进行炮击（个别人物作为船长除外），而且根据船长不同还会给炮击增加不同的效果。同时通过在集落中交换炮台可以使船的能力加强，炮台分为“钢の炮台”、“流星の炮台”、“传说の炮台”和“グロリア炮台”四种。

船长效果一览

人物名称	ATK	HIT	射程	船长效果
ピンガ－	10	22	3	炮击后可以再移动
ルルウ	10	18	3	一定几率使敌人麻痹
エリ－シャ	10	24	3	命中率+1
ザザ－ランド	10	8	4	炮击射程和范围+1
ミネソタ	16	12	3	一定几率使敌人炎上
ロコモコ	10	18	3	一定几率使敌人咒缚
ラズベリ－	10	19	3	在夜间也可以进行炮击
フィ－ビ－	18	12	3	炮击力+1
ユグドラ	10	10	3	炮击范围+1
ガング	10	25	3	一定几率使敌人钝足
アンヌ	18	24	3	命中率和炮击力+1
カミュル	10	19	4	炮击射程+1
イ－タ	10	22	3	一定几率使敌人冒毒
パメラ	10	26	4	一定几率使敌人昏睡

全卡片效果

卡片名	MOV.	武器类型	初始POW.	卡片技能效果	技能使用条件	备注
メイクド－ル	11	杖	1600	召唤ゴ－レム	ウィッチ专用	ATK.=★★
メデュ－サアイ	11	铳	1500	是敌人进入石化状态	队长符合武器类型	自身TEC.≥敌人GEN.时成功
グラヴィティカオス	9	斧	2100	暗属性攻击+咒缚状态	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+1-敌人GEN.；引发咒缚需要自身TEC.≥敌人GEN.
アイテムブレイク	8	剑	1400	破坏敌人装备中的道具	イシュト/チェイサ－专用	自身TEC.≥敌人GEN.时成功（成功时敌战斗力低下）
スティ－ル	12	斧	1000	盗取敌人装备中的道具	ピンガ－专用	自身TEC.≥敌人GEN.时成功
ブラッディクロ－	10	铳	1600	敌人指挥官即死	スナイパ－专用/夜间限定	自身TEC.≥敌人GEN.时成功
チャリオット	9	枪	1800	使敌人部队兵力与己方相同	骑马类型指挥官专用	威力：视发动方剩余兵力而变化
シ－ルドバリア	6	ALL	1100	发动中处于无敌状态	队长符合武器类型	效果持续时间：短
フレイム	7	杖	1600	火属性攻击+炎上状态	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+1-敌人GEN.；引发炎上需要自身TEC.≥敌人GEN.
ブリザ－ド	7	枪	1800	冰属性攻击	队长符合武器类型	威力:自身TEC.+2-敌人GEN.（人鱼发动时全场景内河流结冰一天）
サンダ－ボルト	7	铳	1700	雷属性攻击+麻痹状态	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+1-敌人GEN.；引发麻痹需要自身TEC.≥敌人GEN.
バニッシュ	7	剑	1200	圣属性攻击	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+2-敌人GEN.
ア－スクウエイク	10	石块	2200	破坏周围建筑物	ゴ－レム专用	威力：敌人剩余兵力的一半；破坏成功率100%
マインドチェンジ	6	ALL	1200	令敌人的士兵变为我方可用	与对手同体型/同性别时可发动	效果：自身TEC.-敌人GEN.
レヴォリュ－ション	10	剑	1700	将敌人指挥官以外敌人一击必杀	ヴァルキリ－专用（战斗时发动方只剩下指挥官）	效果：敌人指挥官外全员（技能使用后敌指挥官剩余血量变为微量）
サンクチュアリ	8	ALL	1500	复活已经死亡的士兵	队长符合武器类型/白天限定	效果：根据使用者的TEC.数值决定复活量
リフレッシュメント	4	ALL	1500	回复联合军团内全部队的士气和异常状态	女性指挥官限定	成功率100%
キスオブデス	6	ALL	3000	一定时间内敌方变弱我方变强，使用后指挥官死亡	队长符合武器类型/夜间限定	效果持续时间7.77秒
フォ－チュン	6	ALL	1800	敌我双方的LUK.值互换	队长符合武器类型	效果持续时间：长
ミラ－ジュ	3	ALL	1350	敌我双方地形互换+敌命中率低下	队长符合武器类型/白天限定	效果根据战斗时的地形决定
バンシ－ズクライ	8	剑	2000	发动时敌人ATK.变为★	队长符合武器类型	效果持续时间：普通
アイヴィウィップ	5	ALL	1800	利用草木之力给予敌人绝大伤害	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+3-敌人GEN.（森林地形时伤害最大化）
サンドスト－ム	5	ALL	1900	利用沙暴之力给予敌人绝大伤害	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.（砂漠地形时伤害最大化）
マントラップ	5	ALL	1900	利用泥沼之力给予敌人绝大伤害	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.（毒沼地形时伤害最大化）
ロックフォ－ル	5	ALL	1300	利用落石攻击+钝足状态	队长符合武器类型	威力：自身TEC.+2-敌人GEN.（荒野地形时伤害最大化）；引发钝足需要自身TEC.≥敌人GEN.
エ－スガ－ド	4	ALL	1400	联合军团内全体部队被突击和遭到反击时不受伤害	男性指挥官专用	无
コ－マカルマ	7	杖	2500	使敌人进入昏睡状态	パメラ专用/夜间限定	引发昏睡需要自身TEC.≥敌人GEN.
ヴァイス	8	ALL	1300	联合军团内全体队员LUK.上升	队长符合武器类型	LUK.上升为★★★★★★
タイダルウエイブ	11	ALL	2200	将敌人指挥官以外敌人一击必杀	ウイル指定的强者	效果为敌指挥官外全员且指挥官剩余一半血量
ヴォルカノン	8	ALL	3700	受到火属性伤害+火伤状态	ウイル指定的强者	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.；100%进入火伤状态
グランドスピア－	4	ALL	3500	给予敌人绝大伤害+GEN.低下	ウイル指定的强者	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.；敌联合内全部队GEN.低下
バ－ストウイング	7	ALL	3000	给予敌人绝大伤害+命中率低下	ウイル指定的强者	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.；敌联合内全部队命中率低下
ホ－リ－	5	ALL	4200	将敌人技能变为我方来释放	ウイル指定的强者	使用后敌我双方技能槽破坏
フュ－ゼレイド	7	ALL	1800	给予敌人一定伤害+25%几率敌指挥官即死	エリ－シャ专用	威力：自身TEC.+2-敌人GEN.
コウアレス	8	杖	1500	集合全体队员的能力于一身进行战斗	ルルウ专用	剩余队员越多能力越强，ATK变为★★★★★★
タイラント	9	斧	2200	兽人化大幅提升战斗力	ピンガ－专用	技能使用后技能槽破坏且本次联合战斗内全部出战均持续攻击力加强状态，战斗结束后进入昏睡状态
ドレッドノ－ト	7	斧	2500	用巨大的锚给予敌人伤害	ザザ－ランド专用	威力：自身TEC.+4-敌人GEN.
セルヴェイション	9	枪	2400	以自身死亡为代价换取部下全员复活	ミネソタ专用	成功率100%
メテオ	6	杖	2800	落下陨石给予敌方或自身伤害	ロコモコ专用	威力:自身TEC.+4-敌人GEN.（很容易对自己攻击需要注意）
マジックシ－ルド	6	杖	2200	利用黄金之盾将敌人卡片技能无效化	使用杖的女性指挥官专用	效果对全联合部队内所有单位有效
クル－シフィクション	8	枪	2200	时间静止后对敌人突进攻击	ラズベリ－专用	威力：自身TEC.+3-敌人GEN.
ネクロゲ－ト	11	石块	2300	召唤スケルトン	ロ－ガン专用/夜间限定	敌专用卡片，无法入手
ポイズンブレス	10	石块	1800	使敌人进入冒毒状态	ロ－ガン/スケルトン专用	敌专用卡片，无法入手
オブリヴィアスド－ン	10	镰	3600	发动时敌技能槽徐徐下降	キ－ラ专用	敌专用卡片，无法入手
ジャッジメントゼロ	5	铳	3800	根据使用者的状态给予不同伤害	ガリオレッド专用	敌专用卡片，无法入手
インサニティ	5	杖	1800	使用狂风进行攻击+随机异常状态	アジョ－专用	敌专用卡片，无法入手
メギド	7	ALL	2900	敌部队全灭	ウイル指定的强者	敌专用卡片，无法入手
トリックスタ－	6	铳	3100	使用对手本次战斗持有卡片的卡片技能	トレイシ－专用	敌专用卡片，无法入手

全人物加入方法

角色名	加入关卡	加入方法
イシュト	ハジマリノ青 海と空と君と	初期加入
ピンガ－	ハジマリノ青 海と空と君と	初期加入
ルルウ	ハジマリノ青 海と空と君と	本关结束后加入
エリ－シャ	ジンデレの海贼少女！	作为援军登场
ザザ－ランド	大海の霸者	前半部分救出后加入
ミネソタ	大海の霸者	后半部分击破后加入
ロコモコ	幼き魔法少女	开战前加入
ラズベリ－	异世界からの来访者	前半部分击破后加入
フィ－ビ－	病ンデレの人鱼	击破后加入
ユグドラ	黄金を缠う破坏者	名声点数为正数进入第四章A路线后于本关击破后加入
ガング	ガガガガンガ！！	名声点数为负数进入第四章B路线后于本关击破后加入
アンヌ	夏のバカンス！水着祭り！！	于后半部分协同作战生存后过关加入
カミュル	金发の美少年现る！	于前半部分击破后在后半部分开始时加入
イ－タ	さすらいの吟游诗人	过关后加入
バメラ	海贼モノといえば幽灵船	名声点数为负数且第三章令ロコモコ加入，之后打完第五章“思いがけぬ再会”这关后会追加关卡“海贼モノといえば幽灵船”，在本关内加入





关卡分支路线图 GLORIA UNION

本作的分支路线比前作《炽焰同盟》要相对复杂，但是判定条件却相对容易一些，主要是根据名声点数来判定，下面是全部关卡的路线图。









※ 通关之后同样会追加鉴赏模式和Hard难度。



结语

尝试本作之后会发现，本作的难度比之前有所提高，一些以前实用的卡片在本作攻击力被削弱，取而代之的是专用卡片实力的增强，甚至连一些秒杀全体单位的卡片都加入了进来，可以说公司真的是煞费苦心。另一方面本作给我留下印象最深的地方就是人设的改变，感觉风格不如以前唯美了，最后想吐槽一句，为什么我们的王女都落到拿枪杀人的地步了？

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩





276期的“3DS应援团”介绍了擦肩通信的内容，本期就将对3DS内置的两款与擦肩通信相关的小游戏献上一篇基础攻略。另外，6月7日3DS的系统进行了全面升级，新增加网络商城eShop，本期也将汇总其中值得下载与购买的游戏为大家一一呈现。

擦肩通信小游戏攻略

拼图之旅

“拼图之旅”是个非常简单的游戏，进入游戏后，玩家可以从擦肩过的其他玩家手中获得一枚拼图的碎片，收集齐15枚拼图碎片就能组成一张完成的拼图，并可以在3D模式下欣赏到立体的画面。拼图总共有7张，全部都是任天堂代表作的图画，包括“马里奥与库巴”、“塞尔达传说”、“星之卡比”等等。如果玩家并没有擦肩到那么多朋友也不要紧，使用每天走路获得的游戏币同样可以购买拼图碎片，2枚硬币/张，只是有可能会买到重复的拼图。

擦肩传说

另一个与擦肩通信有关的小游戏就是“擦肩传说”了，与只需要收集拼图、连自己去拼的步骤都免除了的“拼图之旅”相比，“擦肩传说”类似于日式传统RPG，打败敌人后还能收集到给Mii用的帽子，玩起来显然要有趣许多。



游戏中，玩家所扮演的国王被大魔王抓走，于是擦肩到的其他玩家的Mii形象将化身为擦肩勇者，潜入魔王城堡中打败接踵而至的敌人，最终救出国王。所有勇者都有等级设定，初始为1级，随着擦肩次数的增加，等级也会相应提升。等级越高，物理攻击力以及魔法威力也就越大，最高可到7级。

同样，玩家也可以用花费2枚游戏币购买一名“流浪勇者”，玩家在设定自己的Mii资料时有一项是要选择“猫派”还是“犬派”，这将影响到玩家购买的流浪勇者是猫还是狗。但猫勇者和狗勇者除了外形外是没有其他差别的。流浪勇者的等级有1级和2级两种，从毛色可以分辨出（1级为浅色、2级为深色）。穿茶色服装的流浪勇者可以使用魔法召唤出兔子勇者，兔子勇者的等级会在擦肩勇者等级的-1～+1范围内变化，基本来说作用不大。



勇者的指令只有简单的三项：第一项“剑”是物理攻击，每一击的伤害与勇者等级相当（即1级勇者一刀只能砍掉1滴血），有一定概率会出现三倍伤害暴击或是MISS的情况；第二项是“魔法”，魔法种类很多，由勇者服装的颜色可以直观得知该角色可使用什么魔法，这个颜色是由玩家制作Mii形象时选择的喜欢颜色而决定的。相同的魔法不能叠加使用，但有些魔法拥有持续效果，例如一开战就给敌人上毒魔法，之后每一回合敌人就会多掉1滴血，能加速解决掉对手；第三项是“换人”，这名勇者的行动顺序会被移到最后。

魔法效果

颜色	效果	作战建议
红	使用火魔法对敌人全体造成勇者等级×2的伤害，对蓝幽灵的伤害是×3，但对黑幽灵无效	建议配合青魔法一起使用，如敌人出现属性相克的情况，可改用剑攻击
橙	后面所有登场勇者的剑攻击次数+1	放在队伍最前面使用
黄	刮起一阵风沙，随机获得追加攻击的机会，但命中率下降	有些赌博性质的魔法，可以配合橙魔法使用
黄绿	催眠全体敌人，令其在数回合内无法攻击，魔法攻击不会令敌人醒来	停止敌人行动后，立刻换上最强勇者狂殴，配合绿魔法使用效果更佳
绿	下一位勇者的等级提升一倍，但不能换人	由于强化勇者后再选择“换人”会令绿魔法消失，所以要先行调整好勇者出战的顺序
青	使用水魔法对敌人全体造成勇者等级×2的伤害，对黑幽灵的伤害是×3，但对蓝幽灵无效	建议配合红魔法一起使用
水色	冻结全体敌人，令其在数回合内无法攻击，魔法攻击不会令敌人解冻	同黄绿魔法
粉	提升后面登场的勇者的攻击次数，但命中率大幅下降，经常会打不中敌人	同样是赌博性质的魔法，最终战不要使用
紫	使用毒魔法令敌人全体中毒，每位勇者行动终了时会对敌人多造成1点伤害，一直持续到全体勇者行动完毕	放在队伍最前面使用，如有橙魔法，也应放于橙魔法之前
茶	召唤出兔子勇者	无明显优势
白	照亮黑暗的房间	这个魔法在塔的第4层是必须携带的。如果不先使用白魔法照亮房间，那么其他勇者在进入房间后就会什么都不做，直接离去
黑	令房间陷入黑暗，会令敌人的攻击无效，同时我方的剑的命中率也会降低。	同黄魔法

怪物属性

怪物名	特性
幽灵	无
蓝幽灵	红魔法伤害×3，青魔法无效
黑幽灵	青魔法伤害×3，红魔法无效
持盾幽灵	不同颜色的盾只能用相同颜色的魔法才能打破，破盾前，红、青魔法攻击效果减半，剑攻击减1
铠甲幽灵	无论是魔法还是物理攻击的伤害全部减1（毒魔法依旧有效）
铠甲恶魔	同上
铠甲魔王	同上
最终幽灵	红、青魔法伤害减1

eShop推荐下载

越野机车

售价	限时免费（注）
推荐度	★★★★☆

1984年于FC平台推出的经典赛车游戏。本次登陆3DS平台，任天堂很有良心地制作了3D模式，开启3D之后的立体效果还算是比较满意的。当然，这毕竟是一款FC上的游戏，无法要求它的画面出色到什么程度，但很多老玩家童年时曾在它的身上倾注了不少时光，趁着免费时期下下来回忆一下青春也是蛮不错的选择。



※注：7月31日后售价600日元

塞尔达传说 梦见岛DX

售价	600日元
推荐度	★★★☆☆

趁着《塞尔达传说 时之笛》于3DS平台重制之际，GameBoy Color上的另一部名作《塞尔达传说 梦见岛DX》也在eShop上开始提供付费下载。本作同样适合想要重温当年经典的老玩家们。另外值得一提的是，最近有个叫做Grant Galitz的欧美神人用JavaScript写出了一个开源的GameBoy Color模拟器，画面通过HTML5显示，同时他还提供了美版《塞尔达传说：梦见岛DX》的在线游戏地址，于是用网页玩《塞尔达传说》就成为了现实。



感兴趣的玩家可以去玩一下：

http://grantgalitz.org/get_the_hell_out/LegendOfZelda_Links_Awakening/

SIMPLE DL系列Vol.1 密室脱出～不可思议的熊熊甜甜圈汉堡店～

售价	500日元
推荐度	★★★☆☆

"密室脱出"属于近几年非常火爆的小游戏类型，本作摒弃了诡异的气氛，将场景改成了光照充足的熊熊甜甜圈汉堡店，但玩法依旧是通过收集道具加以组合解开小谜题，最终成功离开房间。本作支持3D效果，开启3D后，房间的层次感更为出色，值得一玩。但500日元对于一款密室脱出游戏来说还是有点小贵，如果今后的关卡可以免费就好了。



口袋妖怪立体图鉴BW

售价	免费
推荐度	★★★☆☆

这是任天堂献给口袋妖怪玩家们的一份厚礼，完全免费的《口袋妖怪立体图鉴》想必会令每一位口袋妖怪粉丝们为之欣喜不已。在图鉴中，玩家可以从三维角度欣赏口袋妖怪的每一个细节，也可以查看到相应的基础情报、种类、能力、进化等等。并且所有的口袋妖怪都可以按照姓名、身高、图鉴编号等顺序进行排列，方便玩家查询。需注意的是，图鉴下载到本机后，只收录了16种口袋妖怪，玩家如果想要收集更多的口袋妖怪，可以通过以下两种途径：1.擦肩通信，开启擦肩通信并维持3DS睡眠状态，每天可最多获得3只口袋妖怪；2.与朋友交换，通过和朋友联机的形式交换彼此没有的口袋妖怪是本系列最常见的一种交换形式，在《口袋妖怪立体图鉴BW》中也得以保留。





落井下石

售价	500日元
推荐度	★★★★★

这是一款由POISOFT制作的小游戏，玩家需要控制一块掉入井中的石头躲避沿途的各种障碍物最终顺利抵达井底。石头的种类共计10种，包括普通石块、铁球、宝石（太败家了）等等，满足特定条件后就能开启新的石头种类。而沿途会出现的障碍物也是多种多样，从大炮、弹簧床到甜甜圈，应有尽有，游戏的音效也相当不错，石头砸在不同障碍物上发出的声响令人忍俊不禁。配合上3D效果，很容易让人投入其中，实属打发闲暇时间的不二之选。





魔女之猫

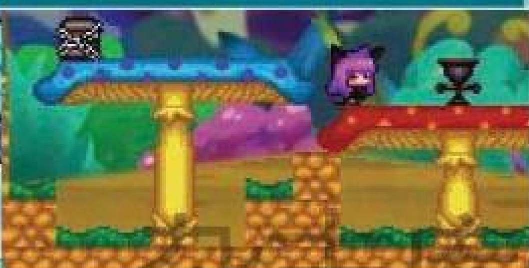
售价	700日元
推荐度	★★★☆☆

这是去年在NDS上推出的下载游戏《兔子×兔子》的外传作品，玩家需要控制小魔女从女王大人设下的种种陷阱中逃脱。针对不同的陷阱，小魔女总共可以使用4种魔法（分别是火、冰、雷和破坏），也可以变身成小猫咪跳到更高的地方去。

游戏风格类似于横板动作过关，人设非常可爱，但关卡难度不低，想要打通还是要好好动一番脑筋的。

本作同样支持3D显示，不过效果普通。700日元的定价也有些偏高。

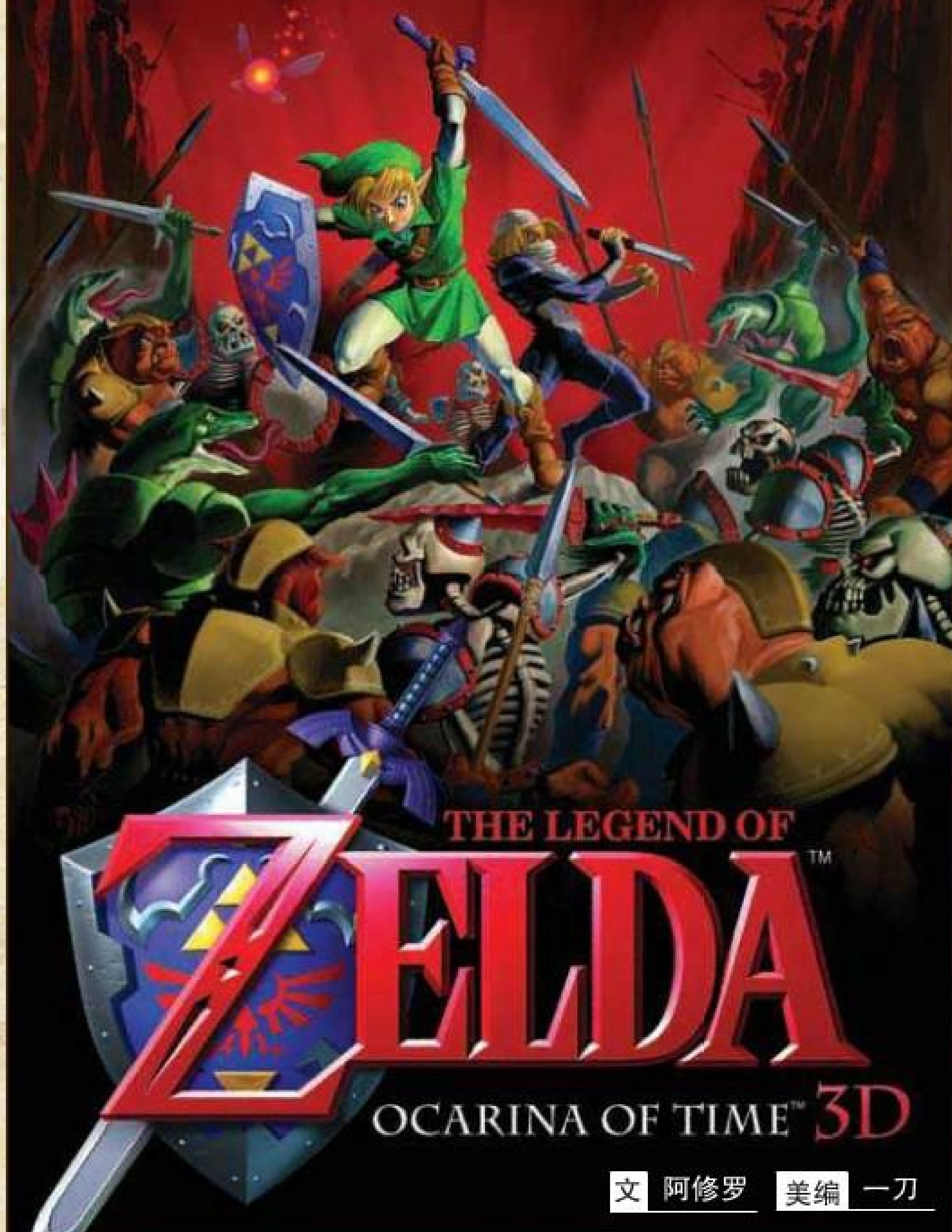




永远的时之歌



谈《塞尔达传说 时之笛 3D》



文 阿修罗　美编 一刀

塞尔达传说 时之笛3D		Nintendo	动作角色扮演
3DS	ゼルダの传说 时のオカリナ3D		日版
	2011年6月16日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

那是一个次世代混战刚刚开始的时代，那是一个3D游戏刚刚兴起的时代，那是一个新的游戏乐趣还在不断开发出来的时代。

1998年11月21日，一部划时代的游戏作品诞生了！她，就是《塞尔达传说 时之笛》！

那是一个游戏平媒还拥有绝对权威的时代，那是一个互联网正在逐步普及的时代，那是一个玩家刚刚开始通过网络互相交流的时代。

在那样的时代背景下，《时之笛》获得了日本最著名的游戏杂志《FAMI通》首个40分满分评价，后来也获得了欧美媒体的一致好评。

这一切都给游戏的经典定了性，而在亲自体验过游戏的魅力后，你一定也会认同以上所有的这些评价。

Part 1

《塞尔达传说》是一个伴随着FC红白机的磁碟机系统诞生的任天堂招牌系列。比起任天堂的其他游戏系列，诸如《马里奥》和《卡比》，《塞尔达传说》是一个比较核心向的作品，相对来说知名度不是那么高——即使是知道《塞尔达传说》的玩家，也有不少人以为那个戴绿帽子的主角叫塞尔达（笑）。但这丝毫不影响她在玩家和专业媒体中的地位，因为大家都知道：这游戏的确好玩！

虽然任天堂一直宣称《塞尔达传说》是动作冒险游戏，不过一般媒体都认为其属于动作角色扮演游戏，也就是我们通常所说的A·RPG分类。不仅如此，《塞尔达传说》在日本更被认为是"A·RPG"游戏的开山之作。

用系列的灵魂人物宫本茂的话来说，《塞尔达传说》和《马里奥》这两个系列作品"本质上都是一样的"，只不过《马里奥》更加强调



游戏的动作性，而《塞尔达传说》则偏重解谜要素。

除了主线流程的提示以外，《塞尔达传说》历来对解谜本身不会提供太多提示，完全需要玩家自己去开动脑筋来寻找解谜的方法。玩塞尔达你需要真的投入进去，发现一个机关谜题之后，你需要去观察它的触发机制，去研究是否能够通过自己手头的道具或者能力直接解开，去考虑这个机关对整个迷宫的结构会有怎样的影响。因为提示少，所以解开谜题以后的成就感也就特别强烈。尤其是那个"噔噔噔噔噔噔"音效，相信每个《塞尔达传说》玩家在玩游戏时最爱听的就是这个声音了！

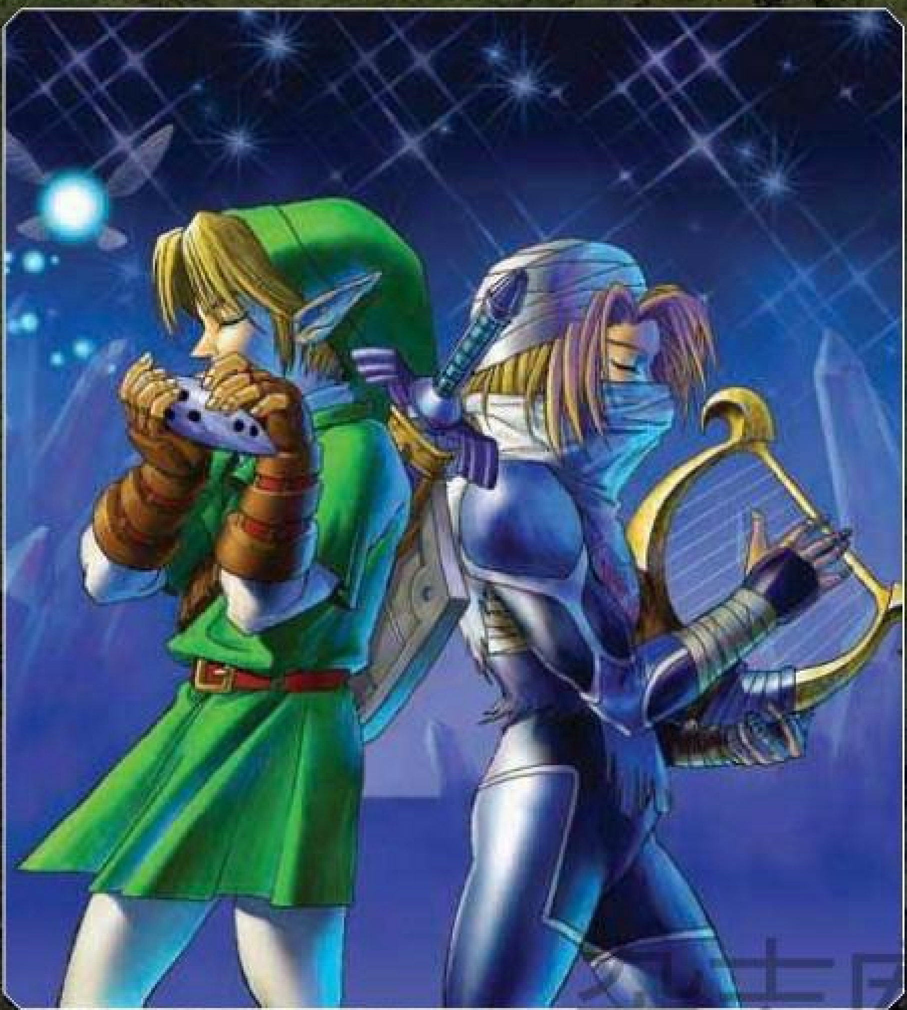
Part 2

《时之笛》是《塞尔达传说》在N64平台上的第一款作品，也是系列中第一款3D化作品。

从3D游戏诞生到现在，我们已经看到了很多经典2D游戏名作的3D化，然而大多数游戏在3D化之后，玩起来的感觉却与原来的2D版本完全不同，只能说是借用了名字和设定外壳的另一款全新作品。但是只要你仔细对比《时之笛》和以前的《塞尔达传说》，你就会明显地发现：即使游戏画面3D了，即使增加了很多新的玩法，作为塞尔达核心的解谜要素却是原汁原味地从2D版本保留到了3D版本当中！

限于当时刚刚开始发展的3D技术，在《时之笛》中我们还没有看到像后来NGC上的《银河战士Prime》那么复杂的迷宫结构。但是相比原来的2D版本，《时之笛》的迷宫设计已经相当立体了，尤其是青年林克时期的各个迷宫，复杂程度相当高，对于玩家的要求除了传统的解谜思路外，更加上空间认知感。即使是一些很传统的2D谜题，在3D化以后玩家往往需要从多个角度观察才能发现其中的奥秘，很多今天看来很平常的创意，在当时真的让玩家有种惊为天人的感觉。

《时之笛》分为少年林克和青年林克两个不同的时代，两个时代之间的游戏要素会有互动。游戏中期之后玩家可以自行切换，通过在不同时代完成特定事件来逐渐解开全部谜题。这样的设计来自于SFC《众神之三角力量》光世界和里世界的概念，也对系列今后的作品、甚至其他一些游戏作品产生了很深远的影响。另一方面，本作的主题道具"时之笛"与游戏的流程、解谜及战斗息息相关，尤其是配合N64造型独特的手柄，玩起来非常带感。同样，后来的"假面"、"风之杖"、"小人帽"等作品也延续并发扬光大了主题道具的概念，成为了系列的一大特色。



Part 3

《时之笛》虽然不是一款纯粹的动作游戏，但是她对日后3D动作游戏的发展同样有着不小的贡献，这里说的就是本作独创的“Z注目系统”。

1998年的时候，全3D的动作游戏还不是很多。而那个时候3D动作游戏比较大的一个缺陷，就是视角问题。在全3D环境下，如何保证游戏的视角合理地运作对于当时的游戏厂商来说是一个很大的问题。尤其是角色需要经常处于高速移动中的动作游戏，如果不能解决视角问题，玩家很容易受到3D眩晕症的影响。即使是像《超级马里奥64》这样的一流3D动作游戏，也难免会出现不少令人不爽的视角问题。



《时之笛》引入的“Z注目系统”，就是当玩家按下Z键时，游戏的视角会以某个物体或者角色为目标进行锁定；锁定之后，当玩家操纵主角移动或者攻击时，视角则会跟随着主角的动作进行自动修正，以此保证被锁定的目标始终会出现在玩家的视野中，而玩家可以更容易确定主角与目标之间的位置关系。这个系统很好地解决了视角与操作之间的矛盾，奠定了3D动作游戏的基础操作系统，后来很多经典的3D动作游戏中都采用了类似的系统。



Part 4

从整个系列的世界观角度来看，《时之笛》同样具有非常重要的地位。虽然官方没有正式确认过，但是通常都认为，《时之笛》在整个系列的时间轴中是最早的。《时之笛》确立了创世三女神与三角力量的关系，确立了封印战争的传说，也确立了时之勇者的事迹。而《风之杖》和《黄昏公主》则被认为是在《时之笛》故事完结后发生分歧的两个不同时间轴的故事：《时之笛》之后，时之勇者林克在《梅祖拉的假面》中前往了不同的时空，导致后来大魔王加农复活时无人可以对抗，最终造成了海拉尔王国毁灭，世界被海洋所覆盖，这是《风之杖》的故事；而如果没有《梅祖拉的假面》的情节，少年林克和塞尔达则一同阻止了大盗贼加农多洛夫的阴谋，贤者们将其封入了镜子中的黄昏世界，海拉尔王国依旧繁荣，最后引发了《黄昏公主》的故事。至于其他一些作品则分别接续在这两个不同的时间轴之后，代表了不同的发展方向。



Part 5

那么，现在还是来说说这个最新的《塞尔达传说 时之笛3D》吧！

当然，我们都知道3DS最大的噱头就是裸眼3D。不过，笔者强烈建议玩家在玩本作的时候不要开启3D显示效果。3DS的裸眼3D显示对距离和角度的要求非常高，通常只有在特定的位置才能达到最好的显示效果——这还是在玩家的视力本身可以适应裸眼3D的情况下。但是在玩《时之笛》这样的动作性较强的游戏时，玩家的手部难免会经常晃动，加上一些体感操作需要玩家经常上下左右地移动3DS，这就需要眼球经常去调整以适应角度的变化。这对玩家的视力来说可不是什么好事情。另一方面，开启裸眼3D显示之后，画面的亮度会大幅降低，显示的效果也会大打折扣。而裸眼3D显示对于游戏的流程并没有太大影响，也不会给游戏体验带来翻天覆地的变化，所以完全是一件多余的事物。所以，为了能够更舒服地玩游戏，还是不要开启的好一些！

相比N64的原版，以及NGC上的特典移植版，《时之笛3D》在游戏内容上并没有增加或者修改太多内容，仅仅增加了流程提示的Seeker Stone和Boss Rush模式。

而本作最大的改变应该就是引入了触摸屏和体感操作：界面类的操作都集中在触摸屏上，比起之前的版本增加了一些快捷按键；而弹弓和弓箭以及主视角查看等部分则对应3DS内置的陀螺仪，增加了不少临场感。当然，操作上也并非完全没有遗憾：十字键完全弃置真是一个很糟糕的设计，其实可以把一些现在放在触摸屏上的功能移到十字键上，那样用户体验会更好一些；吹奏时之笛的操作与原版差距太大，原版中只需A键和几个C键相配合就能奏出各种旋律，但是本作中按键被分配到了L、R、A、X、Y这5个按键上，记忆旋律就麻烦了很多，而且按起来也并没有使用N64手柄时那种对洋笛的模拟感可言。

当然，游戏本身是非常出色的。尤其是游戏画面与原版相比得到了大幅提升：画面由秒间20帧提升到了30帧，角色动作更加流畅；环境和人物的建模更加精细，主要角色的脸部贴图也得到了改善，林克和塞尔达表情十分逼真。游戏的音乐也值得一提，强烈建议大家戴上耳机来玩游戏，不仅可以欣赏到原本就很美的BGM，还能很清晰地听到一些细节的环境音效，临场感大为提升！



本作附带有《时之笛3D 里》，需要玩家将《时之笛》通关过一遍以后才能开启。这个版本的“里·3D”是以《风之杖》特典碟的《时之笛GC 里》为基础开发的。而《时之笛GC 里》则是当初为了配合N64的磁碟机64DD而开发的一个特殊版本，故事方面和普通的《时之笛》完全一样，但是迷宫中的谜题设计却有很大不同，难度提升了很多。后来因为种种原因，《时之笛 里》并未正式发售，成为了传说中“幻之塞尔达”。《时之笛3D 里》在《时之笛GC 里》的基础上，将地图进行了左右镜像化，同时林克受到攻击时的伤害也是原来的两倍，难度又一次被提升了。如果你是死忠，那么这个“里·塞尔达”当然是必须要玩的！

不管怎么说，《时之笛》终究是一款十多年前的游戏了。虽然她依然是经典，但3D动作游戏经过着十多年的发展已经有了长足的进步，可能一些新玩家在游戏时会觉得“所谓经典也不过如此”。但是，如果你完全不看攻略，完全依靠自己的思索去通关这款游戏的话，我想你就会有不一样的感受了！老游戏虽然老，但是她当中却保留了那个时代游戏特有的感觉，不像现在很多游戏都强调快节奏，一闪而过却不能留下什么。

用你的眼去观察，用你的脑去思考，用你的手去操作，用你的心去感受！

这就是《塞尔达传说》！

栏目主持 纱迦

软硬兼施SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



随着 PSN 港服的恢复，PSN 日服反而成了最糟糕的，真是不知道日本政府对 SONY 提出了什么要求。不过现在大家似乎都已经忘记了 PSN 的杯具，据索尼官方表示，目前已经有 90% 的 PSN 用户重新用起了 PSN。看来 SONY 的高管们总算是可以长出一口气了。接下来的八九两月请多多给力吧！



市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统）	1200元
记忆棒	16GB极速HX组棒	138元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP厚硅胶套	58元
总计		1406元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：近段时间 PSP 市场变化比较大，首先 6.39 系统已经被破解，商家的销售主打也渐由 6.20 迁移到 6.39，但因为进入暑假，所以全系统被破解的 PSP 价格并没有太大的下跌，反而是比起半个月前有了 50 元的上涨，现在国内 PSP-3000 的平均售价已经突破了 1200 元，考虑到主机货源很充足的关系，价格应该就不会再有上涨了，等到暑假结束后，也就是 8 月下旬，PSP 的售价会逐渐恢复到 11XX 元这个区间内，觉得现在机器价格贵的普通玩家可以再等等。不过机器的价格虽然涨了点，但是记忆棒的价格最近却有所下跌，红黑 HX 超高速 16GB 组棒现价只有 140 元左右，比之前跌了 10 ~ 20 元，记忆棒的价格也比较混乱，建议玩家多逛再买。其实主机涨价和记忆棒降价两者互相弥补一下，PSP-3000 的购置价格也没高多少，二三十块钱玩家应该都能承受得了。



▲简单的包装连厂商都没有。

在购机配件上，最近笔者注意到很多玩家比较喜欢使用硅胶套，但使用的产品却有很刺鼻的气味，这种东西实际对身体是有很大害处的，而且使用手直接去触摸这种劣质产品也很可能会沾染化学物质，这时候你再用手拿一些吃的东西就很不好了。所以要提醒部分玩家，购机时选择保护套千万不要买组装劣质的产品，这种组装的硅胶套使用的是劣质甚至是回收的高活性吸附材料，不仅有异味，而且还容易拉断，使用久了明显发白发硬，还会造成手感的损失，经常拿下来又会很快扯断。玩家想要购买此类产品可以参考套装中的搭配，国内的大厂商在周边的设计和用材上还是最让人放心的。最后关于 PSV，想必不少玩家也会关注，笔者统计了目前一些新闻和小道消息，简单的做一次预告。

1. 发售时间：根据国外的网站透露，PSV 将会在今年的第四季度登陆美国市场。现在北美最大的在线零售商 Amazon 亚马逊已经出现了 PSV 的预订界面，上面提到的发售日期是 12 月 31 日，仅供参考。至于欧洲和日本，网站宣传会在明年的第一季度上市。至于离我们比较近的香港和台湾，索尼把它们安排到了明年的第二季度，也就是说在明年的 4 月份或许我们就有可能看到港版或台版的 PSV 了。

2. 首发颜色：有媒体宣称索尼的 PSV 策划书上提到的首发颜色有钢琴黑、陶瓷白、水晶银和淡漠灰四种，但索尼现在只公布了钢琴黑和陶瓷白两种，参考其他 PS 主机的发售情况来看，首发只有黑白两种的可能性还是比较大的。

3. 首发游戏：关于随主机发售的游戏，现在应该八九不离十呢。其中主要包括索尼的一些看家大作和第三方厂商的轻量级游戏，包括《未知海域 黄金深渊》、《反重力赛车 2048》、《小小变异者》、《真实战士》、《超级星尘 Delta》、《声与形》、《桌球之王》、《大众高尔夫》和《抵抗 惩罚》。

现在可以给 PSV 做个简单的预算了，索尼说过美版游戏的价格不会超过 40 美元，所以 39.99 美元将是个合理的价位，折合人民币的话是 260 元。因为 PSV 不锁区，所以主机可以购买最便宜的美版，Wi-Fi 版 249 美元换算之后是 1620 元，3G 版国内用处不大可以忽略。这样的话，价格稳定后在国内购买稍微有些水分的一套主机和游戏大概需要 2000 元（1700 主机 +300 游戏）。至于什么时候稳定下来，苹果的 iPad 2、任天堂的 3DS 和索尼之前的 PS3 都已经有过先例，只要主机不破解，3 个月初步稳定，半年内跌到最低。PSV 如果可以打破这一惯例，那魔力就会赶超 iPhone 了，但对于一台游戏机来说，恐怕不太现实，所以喜欢 PSV 的玩家准备攒钱吧。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，黑白）	1200元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1350元
PSPgo主机（6.39系统，黑白）	980元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	138元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP中国风胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
北通魔方炫音耳机	108元
北通动力堡垒（普通版）	168元
北通灌电金刚	98元

▼组装的硅胶套不仅有刺鼻气味，而且在做工上毛刺众多，手感也不尽如人意。



3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
电源	北通变电金刚	45元
烧录卡	EZVi简装版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1917元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：因为没有破解的缘故，所以在主机方面，3DS 价格一直保持稳定，美版机器在近段时间又有所下跌，黑色主机有的地方 1650 元就可以拿到，蓝色的稍贵一些，要 1750 元左右。日版主机则因为缺货的关系，比起半个月前有了小幅度的上涨，蓝、黑两色主机都要将近 2000 元才可以买到。如果条件便利的话，可以考虑网购，比起实体店来要便宜一些，另外，任天堂准备在这个月发售火红色的 3DS 主机，亚马逊给出的预订日期是 7 月 14 日，目前国内的火红色 3DS 主机预售价在 2100 元左右，对这个颜色中意的玩家可以到附近的电玩店去咨询预约。烧录卡方面，任天堂在六月中旬对 2.0 系统进行了一次小的修补更新，主要是解决《山脊赛车 3D》死机的问题，更新后的系统依旧可以正常使用支持 2.0 系统的 NDSi 烧录卡，已经购买主机的玩家可以放心进行升级。

至于玩家比较关注的破解，因为在上个月初，知名的 DUMP 小组 LGC 发布了四款游戏 ROM，这就令很多玩家比较欣喜，但通过笔者和烧录卡厂商的沟通情况来看，此次放出的 ROM 实际对破解的帮助并不大。众所周知，烧录卡对 ROM 的要求一直比较严格，必须是真正意义上的 Clean ROM 一般才会投入研发，但此次 LGC 发布的四款游戏均包含了特定设备的代码。换句话说，这次发布的 ROM 在严格意义上说并不是 Clean ROM，烧录


▲LGC利用自行研发的设备DUMP出了3DS游戏。

卡如果针对此 ROM 进行开发，将会造成 DUMP 界的一家独大，这种行为是不被允许的，所以烧录卡厂商表示暂时还没有对 ROM 继续研究下去的计划。至于这些 ROM 代码到底是在 DUMP 过程中自动加入的，还是 DUMP 出游戏后手动添加的，暂时还没有定论，不过从 LGC 发布的文章来看，多半是因为使用了自行研发的设备才导致了代码的添加。整个 DUMP 的过程是通过开发设备和 3DS 主机之间的数据传输拦截完成的，这比较类似于抓包过程，可能是技术不成熟的原因导致了代码的添加。不过无论如何，游戏 ROM 被 DUMP 就是一种成功，至少证明卡带破解并没有想象中的困难，但 3DS 的主机系统采用的是和 PSP 相类似的设计，即在系统中运行游戏，之前的 NDS 主机在运行游戏后系统就无法干涉了，3DS 则可以通过 HOME 键返回，这表示游戏的运行环境并没有脱离系统，所以 3DS 主机的破解也有可能需要刷写自制系统才可以完成，否则任天堂通过简单的固件升级就可以封杀烧录卡了，今后破解到底如何，我们就还需要继续观望了，建议没有做好心理准备支持正版的玩家近段时间还是不要考虑 3DS 了。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版蓝色）	1980元
3DS主机（日版黑色）	1950元
3DS主机（美版蓝色）	1750元
3DS主机（美版黑色）	1650元
3DS主机（红色预定）	2100元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	45元
北通灌电金刚	98元
动力堡垒（迷你版）	128元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	188元

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1620元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1660元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：因为市场比较小众，而且主机的价格非常稳定，所以 Wii 主机的报价一直是不定期出现。同样，现在 Wii 主机的价格和此前相比还是没什么变化，有的地方小幅降了 20 元左右，不过根据一些情报得知，Wii 主机在部分地区已经停产，这可能会导致机器的货源减少，不过按照现在的情况来看，即便是停产在半年内也不会影响到国内主机的价格，所以喜欢 Wii 的玩家不必着急，可以继续持币观望。另外，新的 Wii U 主机，目前在澳大利亚的零售商 EB Games 已经提供了网上预约，价格是 598 澳元，换算成人民币是 4089 元，Wii 当年在澳大利亚的首发价格是 400 澳元（2732 元），所以可以看出澳大利亚的主机价格是高于全球国际价格的，按此价推算的话，Wii U 的首发价格在 349 或 399 美元的可能性比较高。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（黑白，硬盘版单机）	1280元
Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1620元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	300元
北通无线双节棍套装（主+副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB）	2450元
线材	北通HDMI高清数字线	128元
总计		2578元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：相比于以往，最近一周的 PS3 价格有所上涨，不过涨幅不高，在百元之内，相信在未来一两个月 PS3 还会保持着一个相对稳定的价格，涨幅不会过大。这主要是因为目前市场上的 PS3 货源还比较充足，应该能够应付较长的一段时间，但在学生的暑期购物高峰之后，PS3 还会不会维持在 2500 元的价格区间内暂时还不好保证，可以预知的是，PS3 保持了近半年的稳定价格即将打破。上个月底，索尼悄悄地推出了新版的 PS3 主机，新版主机的外观型号为 CECH-3000B，主要的变化在于蓝光光驱的改进和主板的变更。



▲新版的PS3型号、额定功率等都有所变更。

CECH-3000B 使用的主板是索尼自生产 PS3 以来的第十代主板，编号为 KTE-001。同时蓝光光驱增加了防拷贝功能，并在游戏光盘中追加了认证层（AACS 版权保护），这让刻录的游戏光盘和蓝光电影无法在新版 PS3 上运行。除了这些内部的变化之外，CECH-3000B 的额定功率也降到了 200W，重量也减轻至了 2.6 公斤，这主要是因为内部削减了不少硬件的关系。新版的 PS3 主机可以看作是索尼在防盗版和价格战上的一次举措。CECH-3000B 的发布对于今后的破解肯定是一大难题，所以 PS3 的价格呈上扬趋势应该是无法避免的问题。现在购买 PS3 主机主要以自制系统的机器为主，主机的系统版本为 3.55，自制系统刷写的是 Rebug 3.55。目前新版的 Rebug 3.55 自带有 3.65 系统伪装，但 PS3 的最新系统已经更新至 3.66，所以玩家在购买主机后请自行刷写 3.66 系统伪装，搜索“3.66 Version Spoofer 2.0”即可找到，下载后拷贝到 PS3 后，按 L1+× 进行安装和激活。这样遇到自带升级文件的游戏就不会出现升级提示了，注意带有伪装补丁的主机也不可联网到 PSN，请勿随便操作。如果想从自制系统更新到最新的

3.66 上 PSN 进行游戏，请先使用“清理记录工具”将 PS3 内所有文件删除，然后再升级，之后你就可以选择正版继续游戏了，目前升级后还暂时无法降级，玩破解游戏的玩家还请注意。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白）	2450元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白）	2600元
原装DS3无线振动手柄	340元
原装PLAYSTATION EYE	320元

主机及主要周边参考价格	
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	750元
北通MVP球王2无线六轴震动手柄	248元
北通球王2（有线震动版）手柄	128元
北通MVP特洛伊无线震动手柄	178元
北通HDMI高清数字线	128元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	120元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB）	1580元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	HDMI线(1.3A)	50元
总计		1630元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。



点评：比起 PS3 主机，没有破解的 X360 Slim 的市场要更乱一些，商家的报价参差不齐，但是价格都比较低。目前港版 4G 的 Slim 主机价格在 1550 到 1700 元，多跑几家的话，相信 1600 元可以买到。同捆 Kinect 的机器价格就相对稳定一些了，2380 元可以买到港版。如果要买韩版的 X360 Slim，价格一般比港版低 50 到 100 元，区别不大，建议玩家还是购买港版吧。至于其他几种类型的主机，因为价格较高而且破解前景不明，商家都很少进货，玩家想购买的话提前预约一下。关于已经破解的机器，目前 c4eva 小组已经放出了 LT+ 1.9 版本光驱固件，支持老版的三星、明基和建兴光驱。新系统是基于“春耕(13146)”系统制作的，支持 XGD3 格式正版光盘，内带 AP2.5 的游戏则需要重新打一下补丁才可以运行。除了 LT+ 之外，c4eva 表示还将在数周内发布 0225 和 0401 型号光驱的破解固件，目前已经三周暂时还没有消息，持有这两个光驱的 Slim 主机玩家们还请耐心等待一段时间。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1580元
X360 Slim主机（港版，250GB）	2180元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2380元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
北通VGA线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2011年7月3日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

360全方位
X360 FEATURES

XBLA 之夏

微软精心策划的夏季 XBLA 游戏攻势目前已全部公开！7 月 20 日 ~ 8 月 17 日的连续 5 周内，每周三都有一款精品 XBLA 游戏出场，如果玩家购买了这全部 5 款 XBLA 游戏，更会在 9 月 7 日获赠一款价值 1200 点的 XBLA 游戏《Crimson Alliance》。这 5 款 XBLA 游戏的具体情报如下：

中文译名	原文	发售日	价格
魔幻堡垒	Bastion	7月20日	1200点
万物之尘	From Dust	7月27日	1200点
疯狂影行星	Insanely Twisted Shadow Planet	8月3日	1200点
水果忍者Kinect	Fruit Ninja Kinect	8月10日	800点
玩具兵团 冷战	Toy Soldiers: Cold War	8月17日	1200点

这 5 款游戏中，《魔幻堡垒》有 PC 版，《万物之尘》有 PS3 版，其余三款游戏均为 X360 独占游戏。关于这 5 款游戏的情报在上期 E3 特刊中已经全部介绍过了。这里纱迦强烈推荐的是《魔幻堡垒》和《水果忍者 Kinect》。另外补充一句，XBLA 之夏活动并不是指整个夏天就只有这 5 款 XBLA 游戏，每周 Xbox LIVE 上依然会有不少新作推出的。

新手柄报告

早在第 258 期的时候，纱迦曾在游戏 3.0 里为大家介绍过新型的 X360 手柄。这种手柄的最大特征就是十字键可调节，因此手感要比过去好得多。最近有读者来信问这种新手柄的相关情报，包括价格、版本、实际使用效果等等。这里就为大家再次介绍一下吧！（手柄图如左所示）

这种新手柄目前已经发售了港版，官方没有给出正式名称，只是称为“方向键经过改良的无线控制器”。香港微软对此手柄采用了开放价格的策略，因此价格比较混乱，人民币 320 ~ 380 元不等。标准的 X360 黑色无线手柄的官方报价为 329 港币，两者价格差得挺多。不过这种新手柄是与一个官方原装充电套件搭配销售的，因此价格并不算高。

和标准手柄相比，新手柄的变化主要有以下三个方面：

1. 十字键可以旋转，玩家可以通过旋转十字键来调整圆盘部分的深浅。

2. 手柄为消光银颜色，ABXY 四键配色一改传统的绿红蓝黄配色。

3. 手柄结构经过重新设计，握起来更舒适。

最近编辑部流行《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》，作为编辑部里惟一一个在 X360 上修炼的人，纱迦用的正是这款新手柄。大家都知道，X360 手柄是不适合玩格斗游戏的，而这款新手柄即使没把十字键旋出来，其手感也已经和 PS3 手柄不相上下了，个人甚至感觉尤有甚之！用这款手柄打一些怀旧游戏如《SEGA 合集》等等，操作都非常精确，不亚于当年 MD 的六键小手柄。

不过换打枪游戏的话，新手柄的优势就没那么明显了。这大概是因为 X360 手柄本来就是为打枪游戏优化过的，而新手柄修改了结构之后玩家需要适应吧。当然适应之后就不存在问题了，而且更精确的十字键也利于做出更精确的操作，如换枪、向 AI 下达命令等等。

就我个人而言，这款新手柄至少可以打 9 分。价格虽偏高，但附赠原装充电套件，并对特定类型游戏的操作有明显优化。要说缺点的话，就是不知为何改了 ABXY 四键的配色，要知道很多人按 QTE 都是看颜色来按的呀！

PS3 HOME
PS3 FEATURES

HORI 的新型 PS3 手柄

6 月初，著名周边厂商 HORI 在官网搞了一个神秘的倒计时活动。6 月 17 日答案揭晓，原来 HORI 开发了一款新的 PS3 手柄。

首先让我们来看看这款 PS3 手柄的过人之处吧！

1. 十字键可调整角度，范围为 0 ~ 20 度。

2. 可调整十字键的输入方向感应范围。

3. 十字键 4 方向、□、△、×、○、L1、R1、L2、R2 有连发功能，均可以自动连发，并有每秒 5 次、12 次、20 次三种速度调节。

4. 可以一键切换连发功能。

5. 可以调节摇杆灵敏度，共有 3 个阶段。



6. 有黑、蓝、红三种颜色。

怎么样，是不是听起来很强大啊？其实对于PS3手柄来说，十字键和摇杆还是比较精确的，如今可以做出更细致的调整，对于那些需要精确操作的玩家来说肯定是福音。自带的自动连发功能也相当方便，利于用来刷奖杯。不过这款手柄也有弱点，那就是既不支持六轴，也不支持振动，而且只有有线版。不过手柄的价格也不贵，只要2980日元，约合人民币220元。这3款手柄将于7月21日登场，有兴趣的人不妨考虑一下。





Wii星频道
WII FEATURES

星之卡比在Wii上的专用频道

虽然之前的Wii星频道已经报道过日服中的Wii剧场已经停止运营，但是这项服务在欧洲并没有被舍弃。这不，最近任天堂为欧洲的玩家提供了一款卡比专用频道。

联上欧洲服务器的玩家都可以在Wii上下载一个免费的星之卡比电视频道。该频道将有超过50集的星之卡比电视节目，播放周期超过6个月，每周更新两集播放。播放时间定在每周一和周四，而两个星期前的节目会被封存，第一集则是永久提供的。从播放的效果来说节目质量反响不错，如果是喜欢《星之卡比》的玩家相信一定会中意这档节目。当然这个节目仅在欧洲播放，语言自然是英文的。

Wii用明星闪耀手套





各位Wii玩家有没有想过如果Wii手柄和手同在一体会是什么效果？CTA发明了一种将两者结合在一起的“Wii专用手套”，我们终于可以告别那条烦人的安全绳了！

这款手套周边可以将Wii手柄完全固定在手套中，并且不损失任何手感。玩家在使用Wii手柄时完全不用担心会将手柄甩出去。CTA之前曾为Wii开发了多款有趣周边，比如充气马里奥赛车充气控制器，以及塑料Wii保龄球等。这次这个厂商再次发挥搞怪之本能，推出了这款Wii手柄专用手套。CTA将这款周边命名为“Digital Pop Star Sparkle Gloves”（数码明星闪耀手套）。顾名思义，这款手套看上去非常炫，闪闪发亮，第一眼看上去玩家一定会想起天王迈克尔·杰克逊，以及前阵子刚刚推出的《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》游戏。相信用这么款周边玩Wii游戏一定会非常的耀眼。

关于这款周边，不尽让人联想，如果这个手套可以吸手汗就好了，不然在夏天玩恐怕是一种煎熬。这款手套发售日为7月8日，感兴趣的玩家请留意。



DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

▼《COD 黑暗行动》的第3个DLC地图包已于6月28日在Xbox LIVE上推出。这个名为歼灭（Annihilation）的地图包收录了4张多人对战地图和1张丧尸地图。新的丧尸地图是在东南亚丛林中的古代遗迹，这里有多种对抗丧尸的新机关，还可以点燃和冰冻丧尸。该地图包的价格依然为1200点MSP。



▶《梦幻俱乐部ZERO》发售已经5月有余，DLC虽然层出不穷，不过基本上以服饰为主，没有任何新曲，不禁让人怀疑。结果从6月底开始新曲终于登场，而且一登场就是15首，令FANS痛并快乐着。首先是本作新增的3位新人用的1代DLC曲共计10首，每首400点，然后是5首全新的歌曲（其中两首为系列两作的主题曲），每首1120点，1万点MSP就这么没了。当然新的服装也是少不了的，比如图上这件缎带装，真是让人大喷鼻血啊！



▶《爱丽丝 疯狂回归》又推出了新的DLC，内容为4件武器和6件服装。注意这6套服装可不仅仅只是好看而已，它们还具有非常逆天的效果，例如无限暴走、武器伤害翻倍、自动回血、自动显示隐藏要素等等。厚道的是这些东西是捆绑出售的，价格还不到人民币20元。还等什么，赶紧上PSN或Xbox LIVE购买吧！





▲《偶像大师2》第5弹下载现已推出。这一弹目录的看点是新曲《L·O·B·M》以及两套泳装，新曲依然是3人歌，这首歌也是PSP版最后一首配信曲。两套泳装一套是学校泳装，一套是比基尼，值得一提的是部分角色穿上比基尼之后发型会变化，其中美希的盘发造型真是令人神清气爽啊！果然夏天就是看泳装的季节！

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!



细心的读者可能会注意，本期介绍的几款游戏风格都和之前几期有很大不同，原因之一自然是连续几期出现的“腐”向游戏让广大男性同胞不满，其二则是近期接连发售了不少新作，本期介绍的游戏种类自然也随之增加。

本期介绍的三款游戏都各有特色，其中《战神Ⅲ》DLC“流亡的挑战”由于有不少读者来信询问打法，因此动作达人胜负师亲自操刀为各位讲解挑战难点；《绿灯侠 猎人的崛起》不仅游戏素质属中上乘，成就也非常好拿，推荐喜欢美式漫画的玩家尝试；《史坦斯闸门》作为近期的热门话题，各位可以趁此机会体验一下游戏的魅力。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局呼号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 史坦斯闸门

穿越时空境界线，世界的命运就在于你的选择！

原名	Steins；Gate
机种	PSP
类型	文字冒险

游戏适应人群：●文字 AVG 爱好者 ●有一定日语基础的玩家 ●玩过前作《Chaos；Head》的玩家



阳光学员 リオン

本作是继《Chaos；Head》后，5pb. 联合 Nitro+创作的“科学系列”第二弹作品。本作凭借优秀的剧情在发售后大受好评，但由于语言障碍让很多玩家难以领略其魅力。国内 FANS 团体曾推出过中文影像版，再加上 4 月动画版的播出，本作又引起玩家们的关注。趁着本次 PSP 版的发售，让我们来好好认识下这款优秀的作品。

制作阵容

本作的制作阵容可谓相当豪华，企划原案是著名音乐制作人兼 5pb. 社长志仓千代丸。剧本是由创作了人气前作《Chaos；Head》剧本的林直孝来操刀。人物设定是凭借创作“黑岩射手”这一角色而出名的画师 huke，其特有的风格让本作增色不少。音乐主要由《秋之回忆》系列御用作曲家阿保刚负责，其也创作了众多 KID 游戏的 BGM。人物配音上



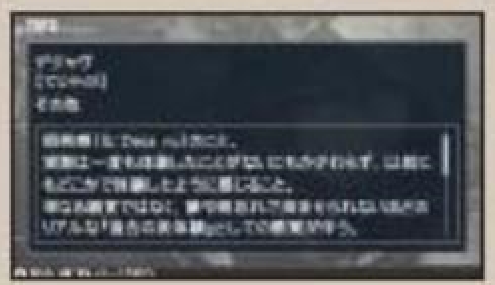
起用了花泽香菜、田村 ゆかり、关智一等一票大牌声优，对声优控来说也具有一定的“杀伤力”。

游戏特点



本作较以往的文字 AVG 很大的一点不同就是没有选项设定，改由一种名为“手机触发”的系统来代替。很多剧情事件都会受到手机使用情况的影响，回复短信与否、回什么内容、接电话与否这些都会影响剧情的走向。因此本作剧情包含相当多的分支，这无形增加了游戏的难度以及剧情的复杂程度。达成真结局的条件也比较苛刻，需按照一定的顺序来回复短信。但总体来说，大部分分支对主线没有多大影响，关键结局分支都在最后几章的末尾。

既然作为“假定科学”ADV，本作中难免会出现不少科学专有名词。除此之外游戏中还包含大量秋叶原、OTAKU、中二病、2ch（日本最大的综合性留言板，游戏中称作 @ch）网络用语，即使有一定日语基础的玩家在阅读上也会有一定的困难。所幸的是所有的专属名词游戏中都给出了解释，出现新词可以立即切换到“TIPS”里查看解释，这一点相当地贴心。游戏中还引用了很多现实事物的捏他，读到时不禁让人会心一笑。



剧情赏欣

虽然本作与《Chaos；Head》是共用同一个世界观，但相比前作的幻想的剧情设定，本作因为引入了不少现实的设定，甚至牵扯到爱因斯坦相对论的相关内容，所以能够给人一定程度的代入感。在游戏过程中，玩家开始会碰到各种各样不可解的谜团。但是通过剧情的不断深入，玩家可以依靠在这过程中剧情给出的细小情报与暗示，不断地推理事件真相。当自己的猜测得到印证的时候，可以获得相当爽快感与成就感，这也是本作的一大魅力之处。虽说如此，游戏的很多情节还是挺出人意料的，让人对接下来会发生什么抱有相当的期待。而当整个故事迎来最后结局，给予玩家的那种体会与感动亦是难以言表的。这些也只有留给玩家们自己去体会了。



新增内容

PSP 版相比 X360 版的改进，除了追加了新的 OP 动画、OP 和 ED 主题曲以外，最大的一点就是整合了 X360 版 DLC 的追加内容。包含了不少追加的 CG 以及配角人物立绘，但是游戏剧本上并没有变更的内容。另外有趣的是，本作的限定版特典除了付赠游戏中出现的“电话烤箱（假定）”的挂件外，还赠送绣有“未来干涉研究所”字样的白大褂以及拖鞋，有兴趣的玩家可以去搜索看看。







玩后感

本作引入“手机触发”系统，不禁让玩惯了一般选项文字 AVG 的玩家耳目一新。但本作真正出彩之处还是在于扑朔迷离、引人入胜、跌宕起伏的剧情上。本作曾获得 2009 年 Fami 通赏优秀奖，由此亦可见本作的出色程度。在此强烈有日语基础的玩家尝试本作。即使不懂日语的玩家，也可观看中文影像版一睹其风采。另外本作推出汉化版也是早晚的事，有耐心的玩家建议安心等待。

游戏 GAME

绿灯侠 猎人的崛起

邪徒奸党惧吾神光，绿灯长明永放光芒

原名	Green Lantern: Rise of the Manhunters
机种	多机种
类型	文字冒险

游戏适应人群： ●成就、奖杯控。●动作游戏爱好者。●对电影感兴趣，并想先睹为快的玩家。

绿灯侠是美国又一超级英雄漫画系列，广受读者喜爱，FANS众多。本次华纳兄弟公司又看中了这一题材拍成新的电影，虽然游戏整体素质不如前些年的《金刚狼》，但也不乏可玩性，而且本作的成就&奖杯非常容易获得，喜欢美式英雄题材的玩家不妨尝试一下。

阳光学员 樱吹雪

按键操作

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	快速移动
X	普通攻击
Y	重攻击
A	跳跃
B	抓控物体
LT/RT+A、B、X、Y	构造技能
LB+RB	戒指能量爆发
START	主菜单

飞行关卡操作	
左摇杆	移动位置准心
X	普通攻击
LT	导弹攻击
LB+RB	能量爆发变为战斗机模式

战斗系统&画面说明

本作的招式分为普通攻击技能和构造技能，构造技能就是运用戒指能量构造出的各种武器，一共有12种，有4个是在剧情后自动学会，剩下8个需要在主菜单的UPGRADES里面购买CONSTRUCTS一项，之后就可以按LT或RT进行装备，同时只能装备8种构造技能。对特定的敌人使用合适的技能才能事半功倍，比如对移动快的敌人使用Rocket Punch，对持盾牌的敌人用Hover Mines。构造技能消耗戒指能量，对敌人的伤害都远大于普通攻击。

游戏时画面左上方从上至下分别是生命值，戒指能量槽，等级经验值，最左侧的爆发槽满了之后就可以用LB+RB进行能量爆发，爆发期间戒指能量槽不会减少，此时可以随便运用各种构造技能，但是爆发时并不是无敌，此时依然会受到敌人的伤害。

升级系统

本作的升级分角色升级和技能升级。角色一共10级，升级后攻击力会略有提升。技能升级就是用点数在UPGRADES里购买，技能分4种，攻击技能、戒指爆发、戒指力量和构造技能。分别对应普通攻击、爆发槽、能量槽和构造技能。想要全部升级的话需要大量点数，至少需要打2个周目。游戏中人物的生命值和能量槽也可以通过收集蓝绿陨石来得到强化。游戏中最推荐的



能力就是10级时解锁的自动蓄能量，只要按住一个方向键不放即可在数秒内蓄满能量，之后用各种大招秒杀敌人不在话下。

难点BOSS战说明

本作BOSS战设计的还是非常合理的，既不让人感觉枯燥乏味，也不会难度过高，关键是要掌握出招规律。本作一共10关，其中飞行关卡占了3关，飞行关卡没有真正意义上的BOSS，中途虽然也会有带血槽的敌人，但是对玩家完全构不成威胁，只需不断用LT的导弹攻击就可以让其完全无还手之力。



第三关

本关是双机械人，比起第一关BOSS，多了子弹乱射和电锯这两招。电锯这招是有范围判定的，BOSS电锯后会连续朝玩家冲刺两次，一定要用快速移动进行连续躲避，之后BOSS会有短暂硬直，这是攻击它的最佳时机。要说明的是，玩家一定要先集中攻击其中一个，推荐多用技能Mace Storm，先打倒其中一个之后就会轻松很多。

第四关

女王会分两个阶段，第一阶段是攻击女王本体，女王的招式比较快，而且还会瞬移，非常难缠，推荐大家先学会技能Rocket Punch。一直用这个技能攻击女王，就会让其产生较大硬直，不过女王攻击的时候还是需要快速移动进行躲避。进入第二形态后，女王会浮在空中，放出一群小弟进行攻击，而且还会在地面上生成金色的陷阱，一定要及时进行移动出陷阱的范围，否则会被定在原地被敌人补刀，消灭全部小弟之后，女王就会回到地面，继续用Rocket Punch攻击女王，女王每掉20%的血就会再次回到空中，反复几轮就可战胜BOSS。

第六关

本关BOSS是女王控制的巨大石像，是游戏中最难打的BOSS，如果不熟悉它的出招规律，很可能被虐的很惨。BOSS攻击主要有以下几种：

挥手臂： 这个攻击是BOSS最常用的，是全场地的攻击，没有死角，跳起来即可完全躲避。本作的跳跃判定稍微有点奇怪，按A键之后并不会马上起跳，而是有短暂的延迟，所以一定要看准BOSS发招时机提前一点起跳。

吐虫子： 这一招很好躲避，每次BOSS都会从嘴里放出4条飞虫，看到BOSS发招不要立即起跳，等BOSS放最后一条虫子时再起跳去打BOSS的头部。如果起跳过早，落地时间也会提前，这样难免会被地面的虫子碰到。

地面割裂： 这一招BOSS准备动作很明显，看到后立刻要快速移动到BOSS跟前，地面上出现裂痕时踩在上面和被黄色水晶刺到是都会伤血的，而且当BOSS召唤水晶回来后就会有硬直时间，不在它跟前就会丧失攻击的好时机。硬直时尽量不要贪刀，因为这招后BOSS一般都会接挥手臂和吐虫子。落地过早肯定会被打到。

召唤地虫： 这一招是攻击的最佳时机，一定要保持自己在BOSS一条手臂的一侧，而不可以在中央。这时要用Mace Storm快速打死一只虫子，然后集中攻击BOSS的手臂，不要理会另一只虫子，因为虫子在不给BOSS本体一定伤害前是无限出的。注意攻击时要躲避另一只虫子吐出的球。

电网攻击： 当BOSS血量在50%以下就会用出这招，非常致命。BOSS拉电网往前的时候依然要提前一点跳跃，然后立刻准备招式Baseball Bat，等待BOSS吐出光球看准时机用棒球棍打回去，之后BOSS就会出现大硬直，依然是用Mace Storm招呼它。此时千万别用硬直大的招式进行攻击，否则会来不及准备在BOSS下一次拉电网时候跳起。

第十关

最终BOSS战，实力不可小视，但是由于是分阶段的，中途会有自动存档，所以完全不用担心打不过。BOSS的全部招式只需用快速移动躲避即可。值得一提的是，当BOSS身上的黄光消失时攻击可以事半功倍。当进入第二阶段战斗时，场地中会出现黄色手臂，只要玩家接近就会被抓住甩出去。手臂必须用远程技能消灭掉，最有效率的就是Ring Blaster。最后阶段BOSS和玩家都会变身巨大机器人，此时X是攻击，LB是防御，Y是破防。

玩后感

本作又是一款电影改编游戏，但游戏却一改此类游戏给玩家的印象，素质属中上乘。本作的动作流畅，画面华丽，招式种类众多，战斗张弛有度，场景丰富，打击感也很到位。美中不足是流程稍短，剧情乏味老套。

游戏 GAME

战神 III

超值 DLC “流亡的挑战”指南

发布时间 2010年11月2日
机种 PS3 类型 动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●奎爷信徒。●几乎所有的 PS3 玩家。

最近有读者询问《战神 III》DLC“流亡的挑战”的过关方法，我才后知后觉地发现原本只在限定版中才能以密码下载的 7 个挑战这回只要花 15 港币就能自由下载了。认真体验过后感觉不错，其难度远高于原本的挑战模式，有兴趣的玩家可以一试，是时候让躺在抽屉里的奎爷出来透透气了。



老乌鸦

挑战要求：空中不落地连续干掉 15 只乌鸦

限制时间：120 秒

推荐打法：持续停留在空中的关键是使用空中 L1+○连续冲撞，但这一招的攻击力很小，只靠来回冲撞 120 秒内肯定解决不掉 15 只大乌鸦，因此还要配合空中 L1+□的大范围旋转攻击，有时一次可以干掉好几只乌鸦。不过这招的使用时机比较讲究，最好是在 L1+○由低空向高空突进后再用，这样有足够的滞空高度，再次使用空中冲撞时才不会失误落地，也就是说如果时机不太好，就不用勉强使用旋转攻击。只要抓住几次机会，就能顺利通过此挑战。



杂而不精

挑战要求：在每种武器只能用 30 秒的情况下干掉所有敌人

限制时间：120 秒

推荐打法：难度较大的一个任务，每 30 秒切换的武器顺序是固定的，分别是流亡剑、复仇凶鞭、哈帝斯钩爪和尼米亚护手，战斗也因此分为 4 个阶段。第一阶段比较关键，一开始向右后侧翻滚，之后使出经典的□△△△大威力连击，之后就连用△△△，前两下注重攻击附近的士兵，以防止他们将奎托斯的攻击中断，威力最大的第三下转向敌人集中的方向，这 30 秒最佳情况就是狗群出现且已经被干掉一部分。第二阶段以清除剩余杂兵和恶狗为主，并且要保存好体力，尽量避开米诺牛的攻击。可连用凶鞭的闪避后△攻击，这一招威力、范围都还不错，也不易被击中。第三阶段的盾牌兵用钩爪无法对其造成伤害，目标是尽可能多地命中每一只米诺牛，可多用钩爪的闪避后△和△△△，如果能干掉一两只那就更好了。最后 30 秒还是比较紧迫的，要尽量用护手的□△△一次命中多个敌人，这样才有可能通过此任务。

火焰中的潘朵拉

挑战要求：不让潘朵拉的笼子落地

限制时间：无

推荐打法：只要杀掉敌人，笼子就会升高，要速杀敌人就只有选择用尼米亚护手强攻了。推荐招式还是威力和范围并重的□△△，女妖等上位敌人也经常被浮空，令敌人出手的机会大大减少，可以说是以攻代守的好招。对玩家有一定干扰的空中敌人可以用 L1+○的远距离投技来解决。最后阶段出现的两个独眼巨人第一个注意回避，边闪边打，第二个爆气强攻即可。

防御破坏

挑战要求：不杀害任何敌人，只破坏所有护盾

限制时间：60 秒

推荐打法：开始阶段还可以用用□△△，但当有几个敌人的护盾被破坏时就只能用□单发了，这样相对安全，不容易误伤没有盾牌的敌人。不过尼米亚护手的攻击经常会追着离得最近的那个敌人，所以出招时的站位比较讲究。最理想的状态是已经破盾的敌人处在场地一侧，持盾的敌人与他们有一定距离，如果有盾无盾的敌人混杂在一起就很难下手了。另外，无盾敌人还是可以承受一次攻击的，在时间所剩无几时冒险出手有时也是必要的，强攻即可。

破手先生

挑战要求：清除所有的哈帝斯魔手

限制时间：45 秒

推荐打法：无比简单的任务，感觉就像是凑数的。魔手一共 69 个，分布还算密集，无论是大范围的招式，还是用□攻击一下一下点，45 秒的时间都绰绰有余。



哈帝斯的小鬼 2

挑战要求：让画面中同时出现 5 只奇美拉

限制时间：270 秒

推荐打法：这个任务条件看字面不好理解。一开始画面中有一只奇美拉，每杀一只就会增加一只，也就是说只要杀 4 只就能令画面中同时出现 5 只奇美拉。听上去好像挺简单，但这个任务的时间限制非常紧，因为每只奇美拉都 要经过 3 次 QTE 后才能杀死，相当费时，而且同时出现 4 只奇美拉的场合极为混乱，方法不对的话也难以打开局面。第一只奇美拉的速杀法是一开始就向正前方打一套△△△，再追一个 L1+△就能直接出圈；完成 QTE 后立即使用△△△，奇美拉喷火时翻滚闪开接一个 L1+△，又出圈；第二个 QTE 后可视情况使用△△△或 L1+△，注意防御奇美拉的冲撞，并及时反击。一般来说，在 215 秒时干掉第一只后面就有希望，耗时太多就重来。第二和第三只同时出现，同样是活用△△△和 L1+△两招，迅速出圈，但要注意把两只奇美拉都打成第三形态后再干掉其中一只。画面中同时出现三只奇美拉时，集中攻击新出现的一只即可，也把它打成第三形态，让画面中保持有两只第三形态的奇美拉后再干掉其中一只。QTE 过后就要快速寻找最后那只半残的奇美拉，贴近攻击，其他三只第一形态的奇美拉会用毒液和投技干扰，浪费玩家的宝贵时间，一定要注意回避。这个阶段很难有△△△的出招机会，只用 L1+△，追求切实命中。



惧怕自己

挑战要求：打败“惊惧奎托斯”

限制时间：无

推荐打法：与自己的战斗难度没有想像中高，只是要注意别被△△△那招命中，很有可能是一击必杀的。战斗一开始可以尝试用一次△△△，有比较高的几率可以击中，但之后就很难命中了。开始阶段场地中会有少量杂兵，“惊惧奎托斯”会冲过去抓着杂兵扔过来，可以躲闪，也可以抢先一步扔杂兵，BOSS 一般不会躲，这样也能削减其体力。杂兵全灭之后，推荐一直连点□键，虽然威力不大，但是比较容易命中 BOSS。BOSS 只要一用金羊毛进行弹返，玩家就马上向 BOSS 身后翻滚，射上几箭后再连点□键，直到 BOSS 再使用弹返，如此反复。当 BOSS 体力不多时，他会经常使用回避后△的那招地面冲击波，出招过程中有无敌时间，看准时机闪开，继续□连按，另外还可以爆气拼上几招，能更快地解决战斗。









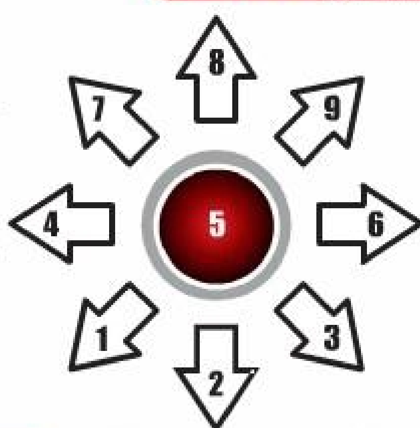
苍翼默示录 连续变幻		Arc System Works	格斗
多机种	Blazblue Continuum Shift		日版
	2010年7月1日	1－2人	6800日元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

文 狼来了　美编 NINA

《BBCS》于5月中旬放出游戏系统的免费更新，更新完毕后的系统和角色性能完全与日本街机最新版本的《BBCS2》一致，这绝对是国内与街机版无缘的玩家的一大福音。下面列出包括下载角色在内的全角色变更点及变更后的基础攻略。其中随系统更新同时放出的付费下载角色——PLATINUM=THE=TRINITY，由于她并未在《BBCS》中参战，所以没有角色变更点，请读者们注意。虽然截稿此文时PSN刚刚恢复不久，网战状态还不太乐观，但粉丝们的满腔热血绝不会因此而冷却，战吧！直到身染苍蓝为止！

文中无特别指出的都以角色在画面左侧为例

方向键上的8个方向及回中用小键盘的数字代替





键位指南

本研究以PS3版的操作来叙述。
文中的按键设置（玩家可在按键设置中自由更改）

十字键	方向移动
×	A攻击
□	B攻击
△	C攻击
○	D攻击

角色变更点 & 基础攻略

术语注解	
J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）	CH=Counter Hit（破招）
jc=jump cancel（跳跃取消）	FC=Fatal Counter（特殊破招）
HG=Heat Gauge（能量槽）	CA=Counter Assault（防御反击）
RC=Rapid Cancel（快速取消）	AH=Astral Heat（一击必杀）
	GP=Guard Point（防御性能）

RAGNA=THE=BLOODEDGE

积极地使用中下段二择来撕开对手的防御

RAGNA是进攻型角色，活用被防有利的214D来压制近距离的对手，其间穿插中下段二择；如何连续压制是其首要的研究课题。



变更点

追加2B→5B、2C→6A/6B/5C、5C→6A的通常技连携路线，删除3C→5D的路线。

删除6A后的连携路线，招式的横方向判定变小。

5C的攻击等级上升，对手防御时硬直增加；6C发生变慢；2C发生变快。

被3C命中的对手可以紧急受身，但近距离时的3C→22C仍然成立。

2D命中对手后除非RC否则不可追击，被防时不消耗对方的防御雷管。

5D命中地上的对手时不会强制对方浮空、空中命中时的浮空高度变低。

6投后除非RC或在近版边诱发弹墙，否则不能追击。

623C/D后的延迟派生输入时间缩短；最后的C派生只在近版边时诱发弹墙；最后的D派生将对手叩落至地面后自身的落地速度加快，对手要在弹地后才能受身。

214B派生214D后对手的浮空高度增加。

214D命中空中的对手时，不能受身时间增加。

J214C的下降角度变窄，最后一下攻击将

对手吹飞。

632146D 第二段攻击命中后对手不再弹墙。

214214D 的解放状态中，大部分必杀技在命中对手后不能受身的时间增加。

基础攻略

攻击距离优秀的 5B 是立回中的常用技也是核心技，中距离时算好距离后可前冲用 5B 或 5C 让对手防御，命中的话接上后续连续技，被防则用带有惯性的 6D 或 214D 来继续牵制。5B→5C 被对手防住后可用具有防止对方跳跃的性能且判定为下段的 2D 或较难反应的 214B 来择中段。


▲JB 可以用来打逆向。


▲6C 会以站立的姿势使出下段，而 6B 则是以站立姿势使出中段。

假如对手有 RAGNA 前冲 5B 的对策，想用先置的招式截断攻击的话，我方可活用前冲后开防护罩急停的方式引诱对手出空招，然后再用 5B 进行确反。反过来当我方被压制的时候，可用强悍的无敌技 623C 在对手压制的空隙间反击，鉴于此招在挥空、被防后会处于大确反状态，因此在通常情况下不可滥用，建议在有 50% HG 的时候使用，如此一来就算被对方防御了也可以用 RC 来转守为攻。

当遇到主力在空中进攻的对手时，地面的 6A 可用作地对空，而跳的同时连点 A 键也具有对空的性能，前者挥空硬直长但回报大，后者则刚好相反。此外，发生较慢但横向判定较广的 JC 在先置的情况下也偶尔可以用来空对空，垂直起跳或后跳中使出还能防止对手突进。6A 和 JC 对空成功打出 CH 时，迅速前冲后用 5B→5D 开始带入伤害可观的空中连续技。

用 2A 压制住对手后是二择的时机之一，出招时处于站立姿势的中段 6B 和下段 6C 混着用能起到意想不到的效果，但要注意这两招的发生都比较慢，对手可用速度快的招式如 2A 来抢断，如果猜到对手要用没有无敌时间的招式来插动的话，我们可用 2A→延迟 2C 来打乱动。2C 打出 FC 后，距离近且有 50% HG 时可用 2C（FC）→3C→22C→RC→追击，没有 HG 时用 2C（FC）→6C→追击。


▲214D 除了被防有利外还会削减对手的防御雷管！

JIN=KISARAGI

在中远距离立回时寻找靠近对手的机会

作为万能型的角色，JIN 有着非常强的空中牵制能力，在对战中经常会从空中突进到对手的防守区内，而远距离时也拥有行进速度各异的飞行道具来牵制对手。



变更点

追加 5B→6A、2B→5B、2C→5C 的通常技连携路线。

6A 命中对手后除 RC 外不可用必杀技来取消，命中后强制对手进入蹲状态，CH 命中时不用 RC 也能追击，被防时削减防御雷管。

5C 的横向判定缩短，对上方的判定加强。

3C 命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身。

5D 的发生变快但被防后的硬直加大，5C→5D 可形成连段。

2D 的发生变慢但横向判定增加。

6D 被防时不削减对手的防御雷管。

JB 的发生判定变快。

地面 4/6 投后的冻结时间增加，动作途中不可用必杀技来取消。

空中冰翔剑的收招硬直减少。

214B 的第二段攻击会将对手叩落至地面。

雪华尘（指令为连打 C）的击退效果变小。

623B 命中后对手的不能受身时间延长，无敌时间变短，删除了对下方的判定。

632146D 的伤害减少。

基础攻略

立回中可用地面或空中的各种冰翔剑（236A/B/C）在试探对手的同时寻找进攻的机会，用冰翔剑牵制以空中战为主的对手时可穿插 623A/B 来防止对方从空中突入，近版边打出


▲近版边 623A/B CH 命中时可接上 214D。

CH 时可消耗 25% HG 来接上 214D。而遇上擅长打地面战的角色时则可用攻击判定和距离都比较优秀的 5C、5D 来立回，注意 5D 在挥空和被防后的硬直较大，切勿在近距离时使用。中距离时可用 214A 来偷袭，距离控制好的话就算被对手防御了也基本无法确反，偷袭成功打出 CH 时可前冲接上 2A 或 5B。

JB 和对下方判定极强的 J2C 是贴身压制时的主力。大跳跃后冰翔剑→下落途中空中前冲 J2C 的压制套路也可偶尔一用，用来对付有 6A 等强力地对空招式的角色时效果尤为显著。

被对方压制的时候，623C 虽然有较长的无敌时间，但是发生较慢，如果在对方的 2A 连点中插动很有可能会被对手防住然后确反。因此被压制的时候，如果 HG 充足，建议优先考虑用


▲用空中冰翔剑→落地前空中前冲 J2C 来防止对手地对空。


▲5B 被防后跳跃取消 JB 继续压制，连续压制时要避免单一的套路。

623D 或者 CA 技来解围。

有两段攻击判定的 5B 在压制住对手后将出现一个破防的机会。首先是 5B→6A 和 5B→2B/3C 的中下段二择，如果确认 6A 命中让对手强制进入蹲状态后还可以 RC 继续追击，此外，由于 5B→6A 之间的间隙非常短，除非先读否则对手难以插动，插动失败被打出 CH 的话，即使不 RC 也能直接接上 5C→6C。5B 被直防的话可用 2C 来打对手的乱动。

NOEL=VERMILLION

灵活应用D系统是制胜的关键

NOEL 拥有破防能力出众的 D 系连携攻击，近身以通常技压制对手时辅以各种 D 系攻击进行多择是她的进攻思路。



变更点

追加 5B → 2B、2C → 5C、5C → 6B 的通常技连携路线。

6A 的对下方判定加强；5B、5C 的攻击判定加强；2C 的判定减弱。

6B 命中对手时可以 jc。

6C 的第二段攻击在近版边命中对手时会诱发弹墙。

5D 的发生变慢且无敌时间缩短；2D 的判定加强。

D 系连携攻击的发生变快。

D 系连携中的 5C 命中对手后不可以 jc。

D 系连携中的 5D 发生变快。

JB 的发生变慢；J4D 的发生变快且变为下段技。

4/6 投技不可以用 214A 来取消。

236A/B/C 的攻击判定发生变快，命中对手后的不能受身时间延长。

对手倒地后用来追击的 22B、22C 在命中时可以用 Dash Cancel 来取消，被 22C 打中的对手浮空高度增加。

D 系连携中的 236D 对上方判定减弱，版中命中时对手滑地，版边则会诱发弹墙。

D 系连携中的 623D 命中对手后产生吹飞效果，版中不 RC 的话不能追击。

基础攻略

如何靠近对手以展开连续地压制与多择是使用 NOEL 时必须考虑的问题。从地面进攻时可用横向距离较长的 5B，JB 和 JC 则在空中突进时使用。JA 用来空对空有不错的效果但要注意敌我双方向的位置与距离。

成功贴近对手后，先以发生快、硬直短且可连打的 5A 来牵制住对手，连点 5A 二到三次左右后用 2B、2C 或 5C 继续压制。其中 5C 被防后可以用 236A 打乱动，5C → 236A 的连携之间虽然有空隙，但除非对方用无敌技插动，否则难以打断。当对手不敢在我方的压制中乱动时，这时候就可以考虑用 D 系统的连携攻击来破防。此外，5C → 6B 在压制中偶尔用来择中段也有不错的效果。



▶ 236A 在近距离命中对手时可接上前冲 2A。



▲ D 系连携攻击中的 6A 发生快，很难被对手插动。

D 系统攻击黏上对手后，各种派生技能有效地进行破防。5D 后派生 C，确认命中对手后派生 6C，没有命中时则派生 6A，随后再派生出中段的 6B、下段的 6D 和 6C 这三招强力的派生攻击来多择或削减对手的防御雷管。

防御方面，时常要保持有利用地对空的 6A、空对空的 JA 来对空的意识，而疾退、空中开防护罩和被压制时用 CA 来逃跑的对策也不能忽略。防御时也可以用动作途中对头体属性无敌的 5D、脚部无敌的 2D 和上半身无敌的 4D 来转守为攻，需要注意的是这三招的无敌时间都不长，胡乱使用的话很有可能被对方打成 CH，因此熟悉对方角色的压制套路是使用 D 系攻击插动的先决条件。



▶ 用 5D 或 2D 可以对中距离时出招试探我方的对手给予重创。

RACHEL=ALUCARD



用风来左右战局

RACHEL 的 D 系统是操纵场内的风向，对战中需要使用各种设置技配合风的流向来促成有利的进攻局势。

变更点

追加 5B → 2B、6B → 5C 的通常技连携路线。

5B 的横方向判定变短，纵方向判定变长。

4B 的发生速度加快；6A 的对空判定变强。

6B 后无论命中还是被防都可以 jc。

2C 命中对手时的不能受身时间增加。

JA 变为中段技；J2C 变为上段技，命中 / 被防时可用其他招式来取消硬直。

JC 的对上方判定加强，命中对手时的不能受身时间增加。

提高了所有投技的伤害。

调整了风槽的回复速度，初始时回复的非常慢，片刻后开始加速，跳起时会中断回复，落地后的回复速度和跳起前的一致，但如果跳起后在空中使用过风，那么落地后的回复速度会重置至初始的阶段。

236A/B/C 产生的避雷针有设置保证。

214B 发生变快且有发生保证。

214A 触发电击的范围变广，攻击时间延长。

632146C 中，本体造成的伤害上升，避雷针的伤害下降。

632146B 的发生变快、伤害下降、不会消耗风槽，招式发动中画面里已出现的物体有发生保证。

基础攻略

中远距离时用 236A/B/C 作为牵制的核心。出招时配合风向能改变炮弹的轨迹使其具有更强的牵制能力，如 2369A+D、2366B+D、



▶ 优先设置南瓜牵制住对手的行动后再设置青蛙。



▲在空中使用 214C 时仍旧会受到风向的影响，利用这点可在对手防住落雷后从空中急速突进。

2363C+D 等等。炮弹落地变成避雷针后，视对手的位置使用 214C 引发落雷也是牵制的主要手段之一。当对手开始防范大炮和落雷而在远处待机时，我们就可以趁机使用 214A（简称青蛙）和 214B（简称南瓜）来为进攻作准备。RACHEL 的通常技无论在距离还是发生上都比较一般，立回中很难有机会直接以通常技压制对手，因此需配合青蛙和南瓜，等它们让对手防御后再利用风力（66D）一口气冲上前压制。注意，因为青蛙本身也有体力的设定且体力很低，放出青蛙后要用大炮配合风力来为它保驾护航。

被对手压制时除了用 CA 来推开对手外，还可以用带有 GP 效果的 6A 和 2C，前者用来对空效果极佳，后者则在近身时凹招，凹招时最好有 50% 的 HG 来 RC 以防止凹招失败后被对手确反。此外，疾退时可以用 44D 的方法来与对手拉开距离。

跳跃时控制风往下方向吹能使跳跃的高度低于通常时，利用这点可使出低空的中段技 JA 来命中蹲防状态中的对手。贴身时用 2D →向前跳跃 A，稍有一点距离时用 3D →垂直跳跃 A。地面的通常技 5A 和 5B 被防后都是可以进行跳跃取消的，对手防住时利用上面提到的低空 JA 和下段的 2B、3C 进行二择；作为中段技的 4B 虽然发生较慢但能削减防御雷管，在青蛙或南瓜缠上对手时不妨一用。此外，跳跃上升的同时按 JA 的快速中段能直接命中蹲状态的 IRON=TAGER 和 HAKU-MEN，具体操作为：跳跃同时 JA → J2A+D → JB →落地追击。

▼能在实战中熟练使用低空 JA 来破防是 RACHEL 使的必修技巧。



TAOKAKA



用机动性来击败对手

TAOKAKA 有着游戏中首屈一指的机动性，高速且突进性能优秀的 D 系攻击是它的生命线也是破防的主要手段。

变更点

追加判定为中段的通常技 JB，动作为 CT 时期的 J236B；原来的 JB 指令变为 J2B。

6A 的发生变慢，对下方的攻击判定加强。

5B 的攻击等级提高；6B 命中蹲状态的大部分角色后可以直接用 5B 来接上连段。

2C 蓄力至最大状态后命中对手时强制打出 FC。

3C 只能用 214D 以外的必杀技或超必杀来取消。

6C 在近版边命中对手时诱发弹墙，最大蓄力后在版中也会弹墙，CH 时直接弹墙。

6 投增加近版边时的弹墙效果。

4 投的途中不能用必杀技取消。

全体 D 系攻击的持续时间变短，攻击判定强化，硬直中落下时不可行动，落地后有硬直，命中对手后的不能受身时间增加。

2D 的发生变慢，但加强了横向的攻击判定。

4D 的攻击距离稍微变短；JD 命中对手后的不能受身时间延长。

J2D 的角度变窄，命中对手时不可用必杀技来取消，但空连中 J2D 的动作结束后仍旧可以接上 J236B。

214D 附加自动转向的性能；2 蓄力 8D 的发生变慢。

CA 技的动作变为 6C。

236236D 的伤害下降；214214C 的伤害上升。

基础攻略

利用本身机动性极高、范围广的 D 系攻击在不被对手碰到的情况下击败对手是 TAOKAKA 的对战思路。立回中先用特有的三段跳以及空中前冲、疾退来观察情况，看到对手要攻过来时可用空中疾退 JC、JD 或地面 5D 来牵制。D 系列的攻击被对手防御时可派生破绽小的 C，之后视情况继续进攻或一击脱离；确认对手被摸到后派生 B，视摸到的状况来打连续技或者继续压制，继续压制时要小心被对手的无敌技插动，摸到 CH 时会有充足的准备时间让我方接上后续连段。



▲ JC（CH）命中空中的对手时可接上落地后的 5C。

用 5D 派生 C 来试探对手时的风险较小，如果摸到 CH 的话只要对手是站立的状态就能接上 JC，落地后再接着打连段。5D 派生 B 虽然能绕到对手身后，但假如对手直防了 5D，此时绕到背后会处于很大的劣势。

防守方面，对头属性无敌的 6A 用来对空值得信赖，配合角色本身的高机动力，看见对手原地起跳后前冲到对手下方用 6A 能杀对手个措手不及。2D 用来对空也非常便利，对空成功时派生 B，无论是通常命中还是 CH，之后都能接上连段。



▲使用 JD →派生 C 时要确认是否命中对手，打出 CH 时可接上 J4D 派生 B 来继续追击。



▲用 6A 对空时有可能触发敌我双方都被打成 CH 的状态，之后视情况可接上 5B。

立回中可适当地利用猫步（地面时按稳 3 方向）来躲开对手打点较高的攻击然后还击。出招时处于低身位状态的 2A 可在直防对手的招式后用来插动，直防后还可以用疾退来逃离对手的压制或者消耗 50% 的 HG 来发动带有无敌时间的 236236D。考虑到插动所要承担的风险，CA 技应作为被压制时解困的主力手段，切记使用 CA 技时的时机不要太单一。



▲ CA 技的性能优秀，就算被防也不会有确反（直防除外）。



CARL=CLOVER

立回时要时刻注意人偶的气槽

人偶的各种行动都会消耗气槽，注意不要使用过度让人偶陷入无法行动的状态。连段的精准度将直接影响到 CARL 的胜率。

变更点

追加 2B→5B、JB→J2C 的通常技连携路线；删除了 JC→JB、JC→J2C 的连携路线。

6A 的对头属性无敌时间延长；2B 的攻击距离变长。

3C 命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身。

JB 对下方的判定加强，取消了其 FC 的性能。

JC 命中空中的对手时会将对手叩落。

J2C 被防 / 命中时本体弹起的高度变高。

人偶槽的上限减少但前行速度变快，人偶槽用光后的回复速度变慢。

8D 在空中时必须张开防护罩来防御，被防时削减防御雷管。

3D 命中空中的对手时强制令对方进入站立状态。

6D CH 命中对手时诱发弹墙。

空投后对手的浮空高度变高。

236A 途中对打击无敌的性能被删除，236B 途中的头体无敌时间延长，脚部无敌被删除。

623C 命中对手后的不能受身时间延长。

623D 在空中时必须张开防护罩来防御，防御时削减防御雷管，近版边命中对手时诱发弹墙。

421D 的飞行道具前进速度变慢。

63214D 的人偶移动速度上升，投后对手的浮空高度增加。

632146C 的发生变快，收招硬直变小。

基础攻略



▶基本布局，人偶在前本体在后，猜到对手要从空中突进时用 8D 防空。

人偶在前 CARL 在后是立回时的基本布局，开场后可用 6D 或 41236D 让人偶前进，本体则往后大跳跃或空中疾退，如此一来就能在处于基本布局的前提下与对手拉开距离，随后在安全的距离操控人偶试探对方，情况不妙的话可用 22D 将人偶召唤到身边。

用人偶来牵制对手的手段主要有四种，遇到擅长在地面进攻的对手时可用 6D 或 41236D 来迫使对手防御，前者在距离对手较近的时候使用，后者则用在远距离。当人偶进攻时，我方本体可随人偶一同前进，鉴于 CARL 的地面前冲是小碎步，所以与人偶一同突进时建议用空中前冲，人偶的攻击令对手防御后，本体再继续压制。

面对擅长空战的角色，对方通常会利用跳跃来回避我方的攻击，猜到对手要以跳跃来进攻或逃跑时，先置 8D 和 623D 便能派上用场。被 8D 命中的对手无法进行空中受身，我方可接上



▲ 41236D 牵制住对手后除了用空中前冲靠近对手，也可以用 236B 绕到对手的身后与人偶进行夹击。

连续技然后再配合人偶起攻。除此之外还可以用本体的通常技来对付空中的对手。（详细请看下文）如果对手以跳跃同时跳过本体和人偶，之后会处于 CARL 在前人偶在后的非理想状态，此时应第一时间调整位置。

本体对空的方法有两种。第一种是利用空隙小的 JA 连点来空对空，通常情况下就算对空失败被对手的攻击命中也不会损失过多的体力，假如 JA 命中对手的话则以 JA 数次→JB→jc JB→JC 的套路将对手叩落到地面上，叩落的同时发动 41236D 来压制紧急受身的对手；如果想将对手打远以调整双方的距离，将最后的 JC 改为 J214C 即可，人偶在远处时还可以接上 8D。地对空的 6A 是对空的第二种手段，使用时必须先置，只要动作出来了就算在攻击判定的时间结束后，本体也还会附带对头属性无敌的效果，所以就算 6A 挥空了也能防御对手来自空中的压制。



▶在这种位置的空连以 J214C 收尾后可以接上 8D。

LITCHI=FAYE=LING

将对手运到版边后就离胜利不远了

LITCHI 同时拥有立回能力优秀的持棍状态和连段丰富的空手状态，使用者需明确不同状态下的优势与劣势。

变更点

追加空手状态下 2C→5C、2B→5B 的通常技连携路线；删除了持棍 2C→4D 的连携路线。

持棍 6A 命中后对手不会浮空，除非 CH 或 RC，否则不能追击。

持棍6B近版边命中空中的对手时诱发弹墙。

被持棍 6C 命中的对手，受创状态由原来的吹飞变更为失衡旋转。

被持棍 2C CH 命中的对手会往上方吹飞，长时间不能受身。

持棍 3C 命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身，CH 时除外。

持棍 4D 的动作途中不能用必杀技来取消，被命中的对手进入滑地状态。

持棍 6D 不能在第一段后用 41236D 来取消，只有第二段攻击被防时才削减防御雷管，第二段近版边命中空中的对手时诱发弹墙。

持棍 JB 的对下方判定变小。

持棍 J2D 的第二段攻击有吸引效果，命中对手后能接上连段。

空手 3C 命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身，CH 时除外。

空手 JB 命中空中的对手时不能受身的时间延长。

在空中被空手 JC 命中的对手可在落地后紧急受身。

所有投技的途中都不能用必杀技来取消。

6 投后对手的受创状态变更为失衡旋转。

41236D 不可在通常技后取消。

41236D 派生 A/B/C 被防时也会自动追加第二段攻击。

623D 棍子的落下速度变快。

空手状态下派生版的 236C 命中对手时，对方在落地之前不能紧急受身。

6428C 非 CH 命中时对手可在空中受身。

前冲时飞出去的棍子回收速度变快。

基础攻略

立回主要在持棍状态下进行。地面中，攻击距离长、判定强的 5B 是牵制的主力。对手防住 5B 后根据双方所处的位置可作出不同的后续牵制。距离对手近时可用 2C 或跳跃取消 JB 继续压制，跳跃取消后进行空中疾退来与对手拉开距离也是一种安全的选择。距离远时则用 5C、6C，6C 被防时不可跳跃取消，但假如对手乱动被 6C 打中的话就可以用 6C→跳跃取消 空中前冲→JB→落地 5B 的方式进行追击，所以在输入 6C 时不妨附加输入空中前冲的指令；另外 6C 被防时还会削减防御雷管并把对手推到有利于我方立回的距离上。4D 虽然是迷惑性较强的中段技，但出招途中有空隙易被插动且直防后有确反，切勿滥用。地面战时对手肯定会对 LITCHI 的 5B 有所防备，猜到我方要出 5B 而从空中突进打确反的情况时有发生，这时就要用先置的 JB 和 JC 来空对空。远距离立回可使用 CH 时会诱发弹墙效果的 6B、发生较快的 41236DB，或者设置棍子后，以棍子在前本体在后的布局一同冲前压制。


▲本作中得到强化的 J2D，被防后大有利。

LITCHI 的对空能力一般，如果对手的空中攻击对下方的判定不强，可用打点较高的 5A 来地对空，5A 打不掉的招式则用先置 JB、JC 或空投来空对空；2C 对前斜上方的判定很强，摸到 CH 后可接上 41236DA，注意 2C 的挥空硬直非常大且对自己上方没有判定，用来对空时必须先置。

压制对手时的 5B 被防后，除了用跳跃取消空中前冲到对手身后用 JB 来打打逆向外，还可以用惯性 J2D 来进攻。J2D 有两段攻击判定，依次为中段、下段，用空中前冲越过对手的头顶后稍微延迟输入 J2D，这样一来前一段攻击会落空，在对手站立防御中段时就会因时间差的关系而被第二段下段命中，之后可接上连段；就算 J2D 没能命中，被防后也处于大有利的状态，之后用空手状态的 5B 继续压制，5B 后用中段的 6A 和下段的 2B 形成二择，没有择到的话用通常技稍微压制后即可放出棍子，本体紧随棍子上前继续压制、二择。

棍子飞出让对手防御时本体可从空中靠近对手，JB→JC 或空中前冲 JC→JB 都是不错的选择，前者在猜到对手要利用跳跃来逃跑时用，后者用来压制处于地面的对手。附带一提，棍子飞出去后上前用通常技连携来压制对手时，在棍子飞回本体后通常技的连携会有所变动，因此压制中要时刻注意飞出去的棍子动向来与它形成连携。


▲棍子在前本体在后，本体紧随棍子上前压制、二择。

ARAKUNE

用独特的行动来蛊惑对手

令对手陷入烙印状态后，ARAKUNE 便有了全角色之最的爆发能力，连段难度高，需要大量的练习。

变更点

追加通常技 4B，动作为原来的 6B；追加通常技 6B，动作为原来从 5A 派生的 6B。

追加 5B→4B 的通常技连携路线。

2C 和 5C 对应 FC。

5A 对下方的攻击判定加强；6A 的发生变慢。

JB 的击退效果变小；JC 的发生变慢。

J6D 虫子的出现位置稍远于之前的版本。

对手防御各种虫子时硬直增加。

D 虫的行动速度变快。

6D 虫子的出现位置变远，落下速度变快。

D 系的攻击被防时，烙印槽的上升量减少。

烙印状态中就算不使用虫子，烙印槽也会随着时间的流逝而逐渐减少。

空中靠近版边时的 44 换位置动作变慢。

214A/B/C 的发生变慢。

前冲后的全体动作时间变短；疾退后的硬直变长。

J236D 的飞行道具移动速度变快，判定变小，持续时间缩短。

J214214D 变为下段技，发动时会自动搜索对手所在的位置，命中对手后直接进入烙印状态。

基础攻略


▲ CA 技最好在对手使用不能跳跃取消的招式时发动。

让对手陷入烙印状态以进行各种迷惑性极强的多择，择到后连上伤害巨大的连段是每个 ARAKUNE 使的目标。烙印状态之外的时间里则以各种低风险的招式谨慎地进行立回。

远距离时找机会放出 J236D，然后重复地使用 JD、6D 和 2D 来牵制地面的对手，这种立回方式对绝大多数的角色都适用，但遇上远程攻击出众的角色如 Λ-11- 和 HAZAMA、突进性能强悍的 TAOKAKA 时则容易出事故。因此对上这些角色时在立回上也要作出相应的改变，活用空中 6A/B/C 的移动和空中前冲 J4B 来压制对手，落地后用 5A 点上个两发左右，然后再用 2A 和 6A 进行二择，摸到后 HG 充足的情况下用 J214214D 一口气令对手陷入烙印状态。


▲防住对手大确反的招式时可用对应 FC 的 5C 来还击。

防守方面以空中开防护罩防御、疾退和 CA 技为主。对空时可使用对头属性无敌的 5C 或动作途中处于极低姿势的 2B，其中 5C 的发生较慢，需要先置，命中对手后可用 JA 来衔接上后续的连段。

会在对手脚下产生攻击判定的 J214214D 用来接在通常技后非常便利，而对手用远程攻击牵制我方时也可以用这招来突袭，一旦命中立即进入烙印状态，进攻权也随之转到我方手中。由于此招需要消耗 50% 的 HG，而非烙印状态中的 ARAKUNE 比较被动，几乎没有有效地提升 HG 的手段，所以当对手用远程攻击或者近身压制时要尽量使用直防来积攒能量槽。


▲ ARAKUNE 非常害怕远程牵制，逮到机会就用 J214214D 来扭转局面。



IRON=TAGER

利用伤害极高的指令投来一发逆转！

TAGER 在近距离的缠斗中拥有绝对的威慑力，反之在远距离时则要步步为营。

变更点

追加 2C → 3C 的通常技连携路线。

删除 2C →各种 D 系攻击的连携路线。

5A 的攻击判定加强。

6A 的发生变快，被防后不可 jc；输入 6A 的指令后可以按稳 A 来蓄力，蓄力动作中上半身附带刚体效果，刚体效果会一直持续到攻击判定结束，动作途中持续吸引被附加磁力的对手。刚体效果有耐力值的设定，伤害超过刚体的耐力值时刚体失效。

6B 被防时不削减防御雷管，对应 FC。

3C 的整体动作时间缩短。

5D 对上方的攻击判定增加，吸引力加强。

6 投后将对手吹飞，原来的连段不成立，非版边时难以接上连段。

4 投后对手原地弹起的高度变高。

空投后与对手之间的距离变远。

22D 在对手体力低于 100 时无法 Finish 对手。

ボルテックチャージ的指令变更为 214D，收招硬直减少。

236A/B 后的派生 236A 会稍微向前移动，对飞行道具附加刚体效果，收招硬直减少。

基础攻略

靠近对手后的打投二择非常强力，但是与其他角色不一样的是，TAGER 既没有前冲也没有二段跳，对战中要靠近对手需要花费不少的功夫。

靠近对手的方法主要有三种。第一种是从地面慢慢地向前推进，用直防来应对各种牵制，此种方法风险较低但效率也相对较低。第二种方法是利用 236A/B 来代替步行，A 和 B 版的突进距离不同，我方需在两招之间交换着使用以防被对手算准了距离后反击。中距离猜到对手要用飞行道具牵制时，用此招来打消飞行道具的同时接近对手。第三种是利用出招时带有向前方推进性能的 JC，在大跳跃升空的同时与 JC 一起按，这样一来推进的距离会比跳跃到高处后再输入 JC 时的要远一些。大跳的下落途中可用 JB 或 J2C 来碰碰运气，如果对手早已经等在下方准备对空，我方则要开好防护罩或做好拆空投的准备。

此外，对战中也不一定要想方设法地接近对手。我方可呆在远距离直防好对手牵制用的飞行道具，耐心地积攒 HG 槽上方的磁力槽，有机会的话也可以用 214D 来加快磁力的蓄积速度。气槽蓄满后抓住对手的空隙放出 41236D，能命中对手自然最好，被防的话也能随之给对手附加磁力，加上磁力后就可以用各种附带吸磁效果的招式将对手往自己身边吸。另外，41236D 是 LV2 的飞行道具，可以强行打消对手 LV1 的飞行道具。

连段中以 22D 收尾后会与对手处于近距离的有利状态，此时是我方进行多择的最好时机，


▶没有前冲及二段跳的 TAGER 需要利用大跳 JC 来靠近对手。


▲在有利的状况下先读对手的行动作出对策。

预测对手接下来的动作而作出对策是制胜的关键。通常会出现以下三种状况。

1. 用最速 5A 来防止对手跳跃逃离和通常技的插动。5A 命中后→ 5B → 3C → 22D，虽然伤害不高但之后可继续进行多择。

2. 用 5C → 6A → 2C → 623C 来防止对手疾退。命中后可再次接上后续连续技带入 22D。5C 被防时也可以用 3C 或其他招式来取消。需要注意的是 Λ-11- 和 μ=12= 的疾退比较特殊，即使被 5C 命中也无法完整地接上后续连段，猜到她们要疾退的话用 6C → 623C 来应付。

3. 用各种指令投来对防御中的对手进行毁灭性的打击。注意，在 22D 将对手抓起来后最速输入指令的话会变成紫投。为避免这种情况发生，我方应在 22D 的动作结束后稍微延迟再使用指令投。

上述的三种对策都有一个共同的弱点，就是容易被无敌技插动，猜到被 22D 抓住的对手接下来要用无敌技解围的话，就用无敌时间非常长的疾退来躲过后再进行确反。



BANG=SHISHIGAMI

黏上对手后就不要给予其逃脱的机会

BANG 的机动性高且破防手段丰富。近版边时连段的威力不俗，如何将对手压到版边是关键。

变更点

追加 2B → 5B 的通常技连携路线。

6A 的发生变快；5B 的发生变慢；5C 对应 FC；D 系攻击的硬直减少。

被 6B 地面命中的对手不会倒地，空中命中后对手可紧急受身。

2C 的发生变慢，命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身。

3C 命中空中的对手时，对方不能紧急受身。

5D 的发生变快，被防 / 命中对手后都可以用必杀技或超必杀技来取消，地上命中时对手不会浮空，CH 命中时诱惑弹墙。

6D 的发生变快，被防 / 命中对手后都可以用必杀技或超必杀技来取消。

2D 被防后可 jc，横向攻击判定缩小。

JD CH 命中时对手会从地面弹起。

J236C 丢出的手里剑角度变窄。

J236D 丢出的手里剑命中空手的对手时有叩落效果。

623B 通常命中时将对手吹飞，近版边时才会诱发弹墙。

J623B 的性能同上，但硬直变小。

万驱活杀大喷火（2363214C）的攻击动作结束后除非 RC 否则不能继续追击。

万驱阿修罗无双拳的指令变更为 236236A，发生变慢，攻击动作结束落地后可以 RC。

万驱风林火山状态中的部分移动距离缩短。

基础攻略

地面前冲速度快、可进行二次空中前冲是 BANG 的角色特性。攻击距离较长的 5B、空中前冲后的 JB、JC 是进攻时的常用招式。远距离时偶尔可用 3C 来展开奇袭，3C 出招时处于低身位状态，先端有着连 JIN 的地面冰翔剑都能躲


▶空中前冲至对手身后时用 J4B 压制。



▶同时发出三枚手里剑的J236D是值得信赖的牵制技。

过的性能，遇到喜欢在垂直跳跃后用通常技来牵制的对手时可用3C从对方身下潜行过去然后再反击。

配合J236A/B/C/D的手里剑攻击，我方能更安全地靠近对手。用A版的毒镖时可采用2369A的方式输入，如此一来在丢出毒镖后本体可顺势进行空中前冲与毒镖形成一下一上的阵形来压制对手。用B版的爆炸镖时要算好距离瞄准对手脚部稍前的位置发射，镖会从地面反弹到对手头上爆炸，对手的行动也会因此而受到限制。C版的手里剑一般只在连段中使用。D版手里剑的攻击范围极广，一次放出三发手里剑后本体可从地面前冲靠对手。

贴身战中，下段的2A、6A，中段的5C、6B是破防的主要手段。5C后可取消6A或6B，这两招被对手防住时双方基本处于五五开的状态，我方可用5A继续压制。另外，6B被防时可以立即RC来继续多择，除了RC后在落地前用JB择中段或者等BANG落地后用2A择下段以外，还可以在RC后进行低空的空中前冲利用JC来打时间差。

遇到防多择能力强的对手时可考虑用指令投来破防，5A、2A后都是使用指令投的好时机，



▶用5A→6A→5A→6A来压制对手时还可以将投技穿插在其中。



▶623B、J623B打出CH时就算在版中也能接上连段。

注意指令投要在5A、2A后延迟输入，否则会变成紫投。

5A、2A后可利用2B来打乱动，2B被防时用跳跃取消后的J4B来打正逆，J4B被防时可继续压制。2B后还可以使出低空的J236D，近距离的J236D被防后有利，随后可用低空623B来打乱动，打成CH时回报相当大，打不中也不至于被确反，因为空中J623B的硬直较地面版本的要小，可用6239B的方法来低空输入。注意上述压制中对手可以在空隙中用无敌技插动，压制的时候也要留意对手是否有直防，见势不妙就必须停止压制。

Λ-11-

利用远程攻击封杀对手

Λ远程牵制的飞行道具非常多，相反在近距离时缺乏有效地压制与抗压手段。将不被对手靠近作为目标而战斗吧。

变更点

追加2C→5C的通常技连携路线。

6A的对上方判定缩小；6B的发生变快；2C的发生变快。

6C命中空中的对手时只有在近版边才会诱发弹墙。

4B的发生变快，被防/命中时自身的后退距离增加，对手较难确反。

5D、4D的发生变慢；6D的攻击距离变远；2D的攻击判定减弱。

空中疾退的速度变快；地面投后对手的浮空高度提高，近版边时诱发弹墙。

214D的发生变慢，命中后对手的浮空高度变高，比上一个版本更容易接上后续连段。

J214D命中后对手的弹起高度下降，某些连段不成立。

214DC、J214DC的整体硬直增加。

236D的发生变快，被防时不再削减防御雷管，攻击次数增加。

214A/B/C的发生变快，对应FC，地上命中时强制对手进入蹲状态，攻击落空时只消耗2/3的重力槽，攻击判定发生前的对打击无敌变更为对投无敌。

236A的移动距离上升，移动后可用投技、214A/B/C、AH来取消收招硬直，与对手距离较近时（1.5个身位左右）会自动穿过对手的身体绕到其背后。

236B的发生变慢，整体动作的硬直增加。

236C的发生变慢，命中后对手的不能受身时间延长，近版边时诱发弹墙。

632146D FC命中时不用RC也可追击。

基础攻略

Λ擅长在远距离进攻，近身缠斗则十分苦手。因此如何保持在对手攻击范围以外的地方立回是Λ使的重点研究课题。

远距离时，5D可防止对手从地面靠近，5D被防后可延迟输入第二个D来对付以为我方只使出一个D的对手，第二个D命中时只要距离不是太远都可以接上236B。5D被防后也可用中段的4D或下段的236B来给对手施压。另外，远距离的5DD和4DD命中空中的对手后和5D CH时可接上236C衍生出大伤害连续技，所以在使用上述的三招时要注意确认飞行道具的命中



▲地面牵制用5D，对空牵制用2D、6D，合理利用D系攻击来阻止对手的靠近。



▲6A有对头属性无敌，用来对空效果显著。以2D对空已经来不及的情况下就用6A。

状况。其中5D CH较难确认，通常在远距离确反时使用。

遇到喜欢用跳跃来躲开5D的牵制、从空中拉近距离的对手时可用2D和6D来迎击。命中后诱发弹墙且不可通常空防的236C也可以用来对空，除非对手呆在地上直防，否则在空中防住这招后也难以确反。

中远距离的各种D系牵制技被防后可以用214D来取消，为了避免对手以前跳跃来躲开，214D的飞行道具放出去后应配合6D、2D来强迫对手防御削减防御雷管的214D；猜到对手不过来、要在远处用大跳躲避飞行道具的话则改用214DC辅以各种远程牵制技和236C来突袭。

假如不幸被对手近身压制，CA技和632146D都可以用来解围，利用后者发动时的短暂无敌时间来在对手压制的空隙中插动，插到CH时可接上后续连段。如果没有HG来行使上述的两种行动，则需看准对方压制的空隙后进行空中疾退，紧接着用J2D压制；另一种脱离方法是直防对手的通常技连携压制后用5A插动，无论命中对手还是被防，接下来都用236A穿过对手逃至远处。



HAKU-MEN

尽全力将对手逼进版边

HAKU-MEN 的机动力较低，主要利用性能优秀的必杀技和当身技来战斗，将对手逼近版边后有极强的爆发力。

变更点

防御雷管总数由 6 变为 5。

使用必杀技后的短暂时间内勾玉槽的自动增加量降低，使用消耗 2 颗勾玉以上的必杀技时将进入短时间内勾玉槽停止自动增加的状态。

成功当身时，增加一颗勾玉，236236D 和 AH 除外。

CA 技变更为和 6A 相似的动作。

莲华的指令变更为 236B，第二段攻击在近版边命中时诱发弹墙。

5A、6C 需在空中开防护罩才能防御，6C 命中空中的对手时产生滑地效果。

4C 的发生变慢，需在空中开防护罩才能防御，被防 / 命中时可用必杀技或超必杀技来取消，CH 命中时对手不会产生眩晕效果。

3C 的发生变慢；JC 的硬直增加。

J2A 命中空中的对手时不能受身时间延长，对手的浮空高度稍微提高。

5D 的硬直减小但当身有效时间缩短。

2D 成功当身后对手弹地的高度变高。

JD 成功当身后除非 RC 否则不能追击。

6 投在近版边时诱发弹墙；4 投后的硬直变小，近版边时诱发弹墙，不用 RC 也能追击。

623A 的发生变快，前冲距离稍微变短，整体的动作时间缩短。

623AA 命中对手时的浮空高度变高。

J214B 命中对手时的吹飞距离变远，近版边命中时诱发弹墙。

J214C 命中对手时产生滑地效果。

236236D 成功当身时才会发生暗转。

基础攻略

没有勾玉（勾玉相当于 HG）的话 HAKU-MEN 的必杀技就使不出来，考虑到这个问题，对局开始后不要急于进攻，等勾玉随着时间慢慢增加，积攒到三颗以上的勾玉时再组织攻势。

立回中首先用距离非常长的 JC 来防止对手从空中突入。地面战时，攻击判定较强的 5B、5C 和攻击距离远的 4C 作为主力的牵制技。中距离输入 5B、5C 时可附加输入 214A，利用 214A 来确认前面的 5B、5C 是否摸到对手，摸到后再在 214A 后接上 623AA 形成连段。牵制用的 4C 虽然距离远但几乎没有对上方的判定，4C 挥空被对手以前跳跃躲开后从空中进攻的话，要老实的防御。3C 作为中距离时的牵制技也有不错的表现，CH 命中时对方不能紧急受身，我方可用 2B → 214A →后续连段来进行追击。

因为 HAKU-MEN 没有特别可靠的对空用通常技，所以视情况做出对策就显得尤为重要。平常时以垂直跳、后跳 JC 来警告对手不要从空中突入。迫不得已的情况下可尝试用不可通常空防



▲不可通常空防且上半身无敌的 623AA 适合在中距离时作为突袭技来使用。



▲ 4C 刀尖触发的封魔阵经常会直接命中对手。

的 5A 来地对空；2C 的发生虽慢但胜在对空判定强，猜到对手要从空中靠近，来不及用 JC 防空时就用先置的 2C，如果与对手的空对地招式相杀就用 214A 来拼招。除此以外用 2147B 的输入方式来发动带有无敌时间的低空火萤是强力的对空必杀技。猜到对手将要使出的招式时也可以用 5D 或 6D 的当身技来对空，这两招的风险都很高，切勿滥用。

我方主动进攻时可用地面的 623A 和空中前冲来靠近对手，空中前冲时将发生快、对下方判定强的 JB 和发生慢、对前斜下方判定强的 J2C 混合使用。

用刀来攻击的通常技命中对手弹属性的攻击时会产生封魔阵，封魔阵本身也有不小的攻击判定且具有抵消飞行道具的能力。封魔阵出现后本体可躲在封魔阵里悠然地积攒勾玉。因此面对对手远距离放出的飞行道具时应积极地尝试制造封魔阵，尤其是遇到 ARAKUNE 和 μ=12= 等弹幕型角色时，能在前者的烙印状态中和后者设置满屏炮台的情况下发动封魔阵会直接左右战局的走势。附带一提，2C、4C 和 J2A 的攻击判定非常适合用来触发封魔阵。

HAZAMA

利用永生蛇来灵活地立回

236236B 是 HAZAMA 的代表招式也是他的主要伤害来源，有 50% HG 时无论进攻还是防守都会给对手造成极大的压力。



变更点

追加 2B → 5B、2C → 5C 的通常技连携路线。

6A 命中空中的对手时将其叩落；5B 被防时的优势减少。

2B 的攻击等级上升，2B → 3C 命中站立的对手时也能形成连段。

5C 的对下方判定加强，能命中倒地状态中的对手。

3C 命中对手时的浮空高度增加，对手可在落地前受身，通常命中时不可用 214DC 追击。

6C 命中空中的对手后强制其倒地且不能紧急受身。

JC 的第三至第五段命中时不可 jc。

地上 4/6 投的动作途中不可取消，被投方不能在空中受身。

空投后对手弹地，不能受身的时间较长，可追击。

CA 技的动作由原本的 5C 变更为 5B。

236D 命中空中的对手时产生滑地效果，近版边诱发弹墙。

214DC 命中时对手的浮空高度变高，浮空轨迹略有改变。

214DA 命中空中的对手时将其叩落，非强化版命中地面蹲状态的对手后只有小部分角色可以接上连段。

D 系攻击的全体伤害下降，命中对手后的不能受身时间减少，D 系攻击的使用次数回复速度变慢，次数为 0 时对手防住 D 的话只回复 1 的使用次数。

基础攻略

中远距离时用各种D系攻击来进行牵制，5D和J6D来骚扰地面的对手，4D和6D则用来封住对方的空中行动。D攻击后派生A能让锁链迅速地回到本体，利用这点可以用各种佯攻如5D→攻击快要碰到对手时派生A→6D→攻击快要碰到对手时派生A→5D循环的套路来牵制对手。此外，对方躲过D系攻击靠近我方时，派生A能减少D系攻击的收招硬直，便于HAZAMA用派生B或D来逃跑。远距离时的D系攻击，无论是命中还是被防，对手都会产生很长一段时间的硬直，我方可利用派生D→JB上前压制。注意派生D后最速JB在远距离时有可


▶远距离确认D系攻击命中对手后用D派生→各种J攻击来追击。


▲214DA的中段攻击看似强力，但其实发生较慢。不管命中还是被防，接下来都可以用2A继续压制。

能被某些对手的5A点掉，此时可在派生D后用JA或空投落空的方式来急停在对手前方，对手没有反应过来用5A对空或者站立防御的话就会被我方接下来的3C命中。

开局时由于距离不足，D攻击就算命中对手也无法造成太大的硬直，因此开场后可用3C或236D来牵制对手，如果看见对方跳过来就用5A或2C来对空。要在开局后抢攻的话用空中前冲J2C或214DA，后者风险较大，需慎用。

近战时以被防后有利的5B和214DA为中心来组织攻势，2A→5B的连携方便后面的确认，被防的话可以继续上前用2A→5B/各种投技/等方式来压制、破防。

214DA被防后出2A的话，对手是无法以跳跃来躲开的，考虑到这种情况，在214DA被防后可稍微前冲然后连点2A来防止对手用疾退逃跑，除Λ-11-和μ=12=外，大部分角色使用疾退后都很容易被2A以空中命中的状态摸到，摸到后接上5B、5C然后带入空中连段。另外，214DA后仍与对手处于近身状态，此时可配合236C进行打投二择。需要注意的是，214DA的发生比想象中的慢，在通常技压制后使出容易被对手插动，因此214DA的发动时机不能太单调。

▼214DA后也可以进行打投二择，2A后再用投技/指令投也是不错的选择。



TSUBAKI=YAYOI

以行如流水的连携来压制对手

TSUBAKI拥有丰富的通常技连携路线以及稍难反应的中下段二择，配合必杀技以多彩的套路来展开进攻。



变更点

追加2B(B)→5B的通常技连携路线；删除6B(B)→5C的路线。

2C(C)被防/命中时都可以jc。

6A需在空中开防护罩才能防御。

5B的判定加强；6B的发生变快。

3C(C)被防/命中时都不能jc、不能用其他招式来取消硬直，第二段攻击命中后对手呈空中旋转状态。

地面4/6投的伤害提高，动作途中不可以用其他招式来取消。

空投后对手弹地，伤害提高，可追击。

CA技的动作由原本的236A变更为22A。

5D初始的蓄力速度变快，但蓄满1格以后的速度变得极慢。

2D初始的蓄力速度极慢，但蓄力的时间越长D槽增加的速度越快。

5D、2D、JD在蓄力的途中受到攻击时被判定为CH。

大部分ABC版的必杀技即使空振也可以派生出D版的招式。

236系被防后的劣势减少。

214系必杀技对头、体属性无敌。

22B对弹属性GP的效果被删除；22C命中对手后的不能受身时间延长；22D命中对手后只有在近版边时才会诱发弹墙。

J236B的攻击轨迹改变；J214C被防时不再削减防御雷管。

J214A/B/C无论被防还是命中时本体都会往后弹反一小段距离，被防时高度太低的话则不会弹反。

236236C发动时附加无敌时间，236236D发动时的无敌时间被删除。

基础攻略

TSUBAKI的通常技连携配合中下段择拥有很高的破防能力，D系攻击槽（简称D槽）充足的情况下无论是压制还是连段都将得到大幅度的强化，因此在远距离时要积极地以稍微按稳5D后松开→稍微按稳5D后松开的方式来积攒D槽。遇到持有发生快的远程飞行道具或者拥有突进招式性能强悍的角色时，要防止在蓄D槽时被对方突袭，对上这类型的角色时可将5D改为收招硬直更小的2D，也可以在一套连续技将对手放倒后再利用5D来蓄D槽。

当拥有1格以上的D槽时就可以积极地靠近对手压制，靠近对手的手段有前冲5B或JC，觉得5B要摸到CH时以5B→6C的方式来牵制，5B→6C确认CH后在6C后派生出C来实行追击，6C被防的话可以用jc来取消硬直，之后根据情况选择继续压制或者脱离。用5B来试探


▶5B后可延迟出2B来打对手乱动。


▲防住对手大破绽的招式后以修正小的5C作为起始技来打确反连段。

对手时，如果5B被防后与对手的距离较近，可以用5BB→2BB的套路压制，5B后也可以将中段的6A和下段的6B交替使用来进行二择并打乱对手的直防节奏。

D系攻击里常用的招式是蓄满后附带破防性能的22D，偶尔将其穿插在通常技连携的压制中会起到意想不到的效果。注意22D在蓄力的途中容易被对手插动，遇到有发生较快的中距离牵制技的角色时要慎用。此外，用通常技将对手的位置控制在离自己一到二个身位后再用22D也

是必须掌握的对战技巧之一。22D 近版边命中对手后可接上无消耗的连段，版中命中时也可以消耗 1 格 D 槽来用 236D 进行追击。

投技也是 TSUBAKI 的主力输出手段之一，版中 4/6 投后可以用 236D 来追击，除了在通常技连携时用 2D 急速取消自身硬直后使出投技外，还可以在 2A、5A 后使出投技来骗对方提前拆投导致红叉投。


▶版边将对手打倒后可立即用蓄满的 22D 来打紧急受身的对手。



μ-12-

用炮台来制造反击的空隙！

设置炮台的同时利用其它飞行道具来阻挡对手的进攻，待飞行道具成功牵制住对手后再冲上前破防。

变更点

追加 2B→2C 的通常技连携路线，通常技连携中不能重复使用 2B。

J3D 空中连续设置 3 次的 BUG 被删除；地上 4/6 投的伤害减少。

3C 被防 / 命中后都可以 jc，命中对手后如果不用必杀技或超必杀技来取消，对手可直接受身。

J2C 发生时本体会稍微上浮，攻击判定结束后本体的下落速度变快，命中地上的对手时不会强制令对方进入倒地状态。

D 系炮台的设置速度变快，设置炮台后的光束发射速度下降，追尾性能加强。

236A 的全体攻击次数变为 5 次，地面版的前进距离变长，地面和空中命中对手后视情况可进行追击。

63214C 近版边命中对手时诱发弹墙，最大蓄力攻击被防时由原本削减 3 个防御雷管变更为削减 2 个。

632146D 反射的光束的伤害保障降低；632146C 的伤害保障降低。

基础攻略


▲与对手距离较近的时候，设置炮台是非常危险的。

在安全的位置设置 D 系炮台来抑制对手的行动是立回的基本。地面时建议多以 5D→6D 的方式来设置炮台，空中时则用 5D→6D 或 5D→2D 来封锁自身前斜下方的区域。当设置了 2 个以上的炮台且它们之间间隔的距离较远时，就可以寻找空隙发动 236D。由于 236D 有发生保证，因此对手一般都不会贸然抢攻而是选择防守的折中对策，我方见势后应该迅速上前压制，对手老实地呆在地面防御时，用 5B→中段的 6B

▼版边压制时与对手保持在 5C 先端部分的距离后用 5C→236A 来继续压制。



或下段的 2B 进行二择，用 2B 时可以稍微延迟来让对手误以为我方要用 6B；对手为了避免在地面被多择而选择跳到空中来逃开时，μ 可以往对手跳跃后的落点移动，紧接着用强力的对空技 6A、2C 来对空，猜到对手要在空中开防护罩防御时改用空投。

遇到不停靠近抢攻以防止我方在远距离设置炮台的对手时，先置距离较远的 5C、2B 及 JC 是迎击对手的首选招式。成功截击对手后接上 63214C 来将对手吹飞至远处以制造设置炮台的机会，除此之外还可以直接冲上进行压制、二择；近版边时 63214C 命中对手后会诱发弹墙，追击时应选择便于继续压制对手的套路来结束连段。

被防后可以 jc 的 2C 是通常技连携压制中的主力，jc 后进行空中疾退，随后设置 D 炮台或者用 236A 来阻止对手的靠近。63214C 在压制对手的途中用来打乱动也有不错的效果，此外，蓄力至最大状态被防后我方处于优势，接着可以


▲当对手被夹在炮台之间时寻找机会使出 236D 然后上前压制、多择。


▲ 214D 的威力巨大，被防时也有非常大的优势。

选择用通常技来截击抢攻的对手、大胆地设置飞行道具、冲上前压制等各种方式来立回，立回方式单调是使用 μ 时的大忌。

地面战拉开距离后用 236A 来牵制住意图从地面靠近的对手，看见对手防御此招后可安全地设置炮台。当对手用空中前冲来躲避 236A 时，我方以各种对空技来应对；遇到用大跳来躲 236A 的对手时，我方可在对手大跳的途中从地面前冲到对手的身后，之后继续保持在处于优势的远距离战中进行立回。要用 J236A 的话应尽量保持在低空时使出，否则对手可以利用前冲从飞行道具的下方躲过攻击判定然后对仍处于出招硬直状态中的 μ 确反。确认 236A 或 J236A 命中对手后可以用 5B/5C→63214C 追击。J2C 被防后偶尔用 J236A 作为后续也能打乱对手的立回节奏。

设置好炮台后打算用 236D 或 214D 来展开进攻时，由于这两招的发生速度都比较慢，因此需注意与对手的距离不能太近。虽然 236D 有发生保证，但距离太近时极有可能没来得及发生就被对手打断。对手被夹在炮台之间时用 236D，距离较近时则用发生比 236D 稍快的 214D，214D 引爆周围的炮台时能有效地牵制身处炮台附近的对手，被防时不仅能削减防御雷管还能让对手长时间处于防御的硬直状态之中。



MAKOTO=NANAYA

摸到对手就离胜利不远了！

MAKOTO是集火力、压制、防守等方面于一体的顶级角色，黏上对手后的各种强力二择配合起攻压制，击败对手只是一瞬间的事。

变更点

删除846取消。

2A的发生变慢，攻击判定缩小。

J2C被防/命中时都不能jc。

236A的发生变慢。

623C命中对手后的浮空高度降低。

214A派生C连打命中对手后的效果变更为空中旋转，不能受身时间减少。

214A派生D的发生变快，整体硬直减少；214B/C派生D的发生变快。

46成功当身时派生D命中对手后的效果变为眩晕后倒地。

632146D的发生速度随着蓄力等级的提升而减慢。

基础攻略



▶J2C用来打乱对手的对空节奏。

利用快速的前冲拉近距离，然后进行擅长的贴身战是MAKOTO的基本战法。她的通常技发生虽快但攻击距离几乎是全角色里最短的，所以在地面时需要以前冲→开防护罩急停的立回方式来谨慎地接近对手。

前冲后可用距离稍长的5B和发生较快的2A来试探对手，出招时将距离控制在这两招攻击判定的先端部分为最佳情况。招式挥空后对手可能会趁机上前压制，此时我方在收招硬直结束后可立即用对斜下方判定较强的JCC在跳过对手地面牵制技的同时进攻。

遇到机动力较低或喜欢在远距离放飞行道具的对手时，可充分利用236A派生D的LV2飞行道具来还击，三段蓄力后的攻击距离几乎长达整个屏幕，此招不仅能打消掉LV1的飞行道具，被防时还能削减对手的防御雷管，非常霸道。



▶对头体属性无敌的3C可以躲过许多招式。

面对从空中跳过来的对手，推荐用对头属性无敌的6A来地对空，在确认对空是否成功及成功命中对手时的状态后，可以接上强力的后续连段。CH命中空中的对手时，待6A的收招硬直结束后用5B→6A→2D三段蓄力进行追击；地面命中时则立即用5B来衔接连续技。除了6A外，能格挡上中段攻击的当身技**パリング**（指令为46）也可用来对空，当身的挥空硬直小因此风险较低，不管对手空对地招式的判定有多强都能成功当身也是它的魅力所在。空对空时首选横向判定较强的JA和对上方判定优秀的JB，JA摸到对手后以JA→JB→jc→有惯性时垂直跳或无惯性时向前跳延迟JB→J623C→J623C派生D挥空→落地5B的套路继续追击，此套连段有一定的难度，需多加练习。

近身2A压制住对手后用2B和6B进行二择是基本的破防手段，注意2A后使用二择的时机不宜太过固定，我方可通过多点几次2A来避免被对手预测到二择的时机。使出中段的6B后用5C来确认是否择到对手，被防后用214AC来继续压制，紧接着再用中段的214AC派生A和下段的214AC派生B继续二择。如果对手不敢插动的话，214AC被防后可以用延迟的214AC派生A和214AC收招硬直结束后的2B实现另外一种二择，214AC派生A命中时会强制对手进入蹲状态，之后可用三段蓄力的2D来追击，而214AC派生B命中对手时则必须RC才能继续追击。



▶面对6B和2B的交叉二择，就连上级者也难以全身而退。

除了中下段的二择以外，进攻途中也可以偶尔用214AA或214AB来迷惑对手。虽然两种移动后我方都处于劣势，但因为有强力中下段二择的缘故，对手一般都会集中精神防御二择，通常很难对突如其来的214AA和214AB作出反应，此时MAKOTO可用2A来打乱动或用投技来破防。另外，5CC→236A也可以穿插在通常技连携的压制中，236A被防后我方小有利，可继续用前冲2A压制，注意输入236A后会出现短暂的空隙，对手可在这段空隙中插动。



▶除了2B外，2C也可以在5C被防后用来择下段。

被压制时，发生快的2A、出招时附带无敌时间的623C、对上中段当身的46都是解围的方法。其中无法对下段实现当身的46最为强力，熟悉了对手的通常技连携压制路线后，就可在下段以外的压制中发动当身，此举风险低、回报大。值得一提的是，46挥空后的短暂硬直中还可以用投技来取消，利用这一点，可以在对手近距离故意停止压制来防备我方的当身时投对手个措手不及。注意，623C不能命中处于低身位状态的对手，如果对方有出招后处于低身位的下段技，我方受身、起身后或插动时要慎用623C和46当身。

VALKENHAYN=R=HELLSING

用难以反应的高速多择来撕裂对手。

人形时擅长牵制，狼形时则有着优秀的机动力及破防能力，战斗中要充分发挥两种形态下的优势来与对手周旋。

变更点

6A的攻击判定强化，CH命中对手时不能在空中受身。

6C近版边命中对手时诱发弹墙，被防后的优势减少，被防/命中后都不能变成狼来取消。

删除了2C的对头属性无敌。

3C命中对手后的击退距离增加，距离稍远时难以追击。

JC被防/命中后都不可以jc，落地后的硬直增加，命中时对手的硬直时间增加。

必杀技后变狼的速度减慢。

狼形态中 C 移动的发生变慢。

全体通常投技的伤害提高，地上 4/6 投近版边时诱发弹墙。

236A 被防时微不利。

236B236B 命中对手时产生滑地效果，近版边时诱发弹墙。

236C 变为上段技，命中对手后的浮空变高。

J214B 命中对手后的不能受身时间减少。

狼形态中 236D 的伤害下降；632146D 的伤害下降。

基础攻略



▲以跳跃进攻时，要合理地使用对下方判定强的 JC 和拥有打逆向性能的 JB。

人形时的主力牵制技有空对空的 JB、不容易被对手空中攻击命中的 3C 以及破绽大但攻击的距离、判定、持续时间都非常优秀的 5C。JB 后可以输入 J214B 的指令，确认命中时输入 D 变成狼形来进行追击，被防时则以 J3D→落地 5A 的套路来继续压制。用 3C 试探对手后，通常命中时接上 236A，CH 时则前冲后以 2C 或 2B 开始打连段。在中距离用 5C 牵制时，确认打出 CH 后用 236C 带入后续连段；没有确认到 5C 是否 CH 而使出 236C 时，假如对手没有强力的插动技，那么 5C→236C 的连携基本不会被打断，反之则容易遭到截击。距离对手稍近时，5B 的牵制能力也非常优秀，先以 5B→5C 的路线来确认是否命中对手，命中站立状态的对手时接上 236A，蹲状态命中时接上 236C 及后续连段。

对空方面有四种选择，狼形的 5B、人形的 6A、2C 和 2B。狼形 5B 的硬直很小，对空性能也相当值得信赖，对战中如果对手跳过来时我方已处在狼形中，那么 5B 是对空的首选。虽然 6A 在出招时有短暂对上中段攻击 GP 的性能，但对手在空中以防护罩防住后会出现确反，所以最好是在有 50% HG 的前提下才使用 6A 对空，被防后立即以 RC 取消破绽再进行压制。2C 的发生虽慢，但作为连段起始技的优秀补正和被防时也能 jc 的性能使得它在对战中也有不低的使用率。鉴于 2B 在发动时会处于短暂的低身位状



▲压起身时可以利用狼形态中优秀的后退速度来骗对方升龙。

态，因此可用来应付对下方判定不强的空对地招式，遇到无落地硬直的跳跃攻击时也能强迫对手防御 2B 从而转守为攻。

成功靠近对手后，地面中用 2A（1 ~ 3 次随意，套路不宜太单一）→5B 进行压制，此时如果有 50% HG 的话，可以在 5B 被防后 jc→起跳的同时输入 JC 形成高速中段，JC 择中段命中对手时必须 RC 才能接上后续连段；5B 被防后的另外一个选择是用 3C 择下段；如果没有足够的 HG，5B 被防后可用 jc→JD 变狼→J3C→落地 5A 的择下段套路来迷惑对手，不管有没有择到对手，之后都可以继续在狼形中实现压制及多择。如果对手想在防住 5B 后对我方的 jc 套路进行插动的话，5B→延迟 3C 能有效地给予对手打击，3C CH→前冲后 2C 能带入大伤害连段。

PLATINUM=THE=TRINITY

以6种D系道具来制造近身战的机会。

随机出现的 D 系道具直接影响到 PLATINUM 的立回方式及胜率，因此必须熟练掌握各种大伤害的连续技来弥补立回上的缺陷。

基础攻略

战斗开始后先拉开距离，然后放出 214A/B/C 来阻挡对手的进攻，之后趁机按 D 键取得道具。中距离时以前冲 5A、2B 和距离非常远的 3C 来牵制对手。2B 的性能非常优秀，出招时身位看起来很低但对上方的判定不弱，牵制时以 2B→5B 的附加输入方式来试探对手，确认命中后接上 3C→22C。除了在地面牵制外，偶尔可用低空前冲 JC→J2C 来展开奇袭，被防时可以在有利的情况下落地，紧接着继续以 5A 进行压制，需要注意的是 JC 只能碰到站立状态的对手。



▲对手无法以通常技来打断 5A→最速前冲 5A 的压制套路。



▲HG 充足时，236B→RC 是非常强力的突袭手段。

5A 被防后可以进行多择，6B 和低空 236C→JA（推荐以 2369C 的方式来实现低空出招）用来择中段，2B、3C 则用来择下段。除了中下段的择以外还可用前冲投技、41236D 的移动指令投来破防。5A→6C 的连携用来对付防住 5A 后想用 2A 来插动的对手，6C 被老实的对手防住后以 jc→J2C 的套路继续压制，J2C 近距离被防后我方能继续以有利的状况进行压制。通常技 2B 和 5C 被防后可以用延迟输入的 3C 来防止对手以跳跃逃离压制，推荐以 3C→22C→214A/B/C 的方式来连续输入，如此一来，3C 命中对手后会自动追加 22C，被防时则会使出 214A/B/C。

对头属性无敌的 6A 和 2C 是常用的对空手段。6A 命中对手后的伤害修正较大，追击时难以打出大伤害连段；相比起 6A，发生慢且距离短的 2C 作为连段的起始技，修正小，近版边成功对空后能以极高伤害的连段进行追击。空对空时，攻击距离较远的 JC 有不错的效果，由于此招的发生较慢，所以通常在垂直或向后跳跃后使用，CH 命中时以向前 jc→自身快要落地时 JC→落地后 5C 的方式进行追击。



▲6A 用来对付从远处跳过来的对手，命中后可用 6A→6C→J236C→JC 来追击。

结语 相信在拿到杂志后，不少还在上学的同学已经开始放暑假了，假如之前因为学业的关系而无法分心到游戏中来，那么在看过本文对喜欢的角色有一定程度的了解后，就可以拉上几个朋友一起修炼了，有机会的话也欢迎广大的《苍翼默示录》爱好者来编辑部切磋。

龍が如く OF THE END

龍が如くオブジエンド



《如龙 终焉》真是令人“爱很纠结”：一方面，比较明显的丢帧、不尽如人意的手感和几乎是完全不合情理的剧情都让游戏失色不少；但是另一方面，游戏的支线任务和分支事件又保持了与系列作品相当的数量和质量，足以让玩家游玩很长时间。所以说《如龙 终焉》这款游戏在制作的时候到底是用心还是没用心我现在也不太好判断，但是我仍然希望明年的《如龙》能回到原来的样子。否则过不了多久，我们说不定就会看到外星人入侵神室町，桐生一马驾驶政府秘密研制的巨型机动兵器抗争外星人的故事了。

文 努库 编 洛克 美编 NINA

如龙 终焉	SEGA	动作
PS3 龙が如く OF THE END		日版
2011年6月9日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全分支任务

第一部 秋山峻

第三章

●ビッグ・ダディ 第一部

触发条件	第三章 拿到解毒剂之后
同伴	不可
报酬	剑堂成为同伴 经验值：1000
攻略	与剧场前广场隔离墙前的白衣女性对话后进入隔离区，在剧场前广场触发剧情后剑堂会成为同伴，然后从剧场地下离开隔离区。

●ビッグ・ダディ 第二部

触发条件	完成“ビッグ・ダディ 第一部”
同伴	剑堂
报酬	经验值：2000
攻略	去千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ与剑堂对话，选择“あぁ　そうだな”后会自动前往隔离区，全灭敌人后发生剧情，之后前往中道通在和民附近与剑堂对话后去七福パ－ク触发剧情结束后本任务完。注意本任务结束后马上就会触发“ビッグ？ダディ 第三部”。

●ビッグ・ダディ 第三部

触发条件	完成“ビッグ・ダディ 第二部”后
同伴	不可
报酬	龙の瞳 经验值：3000
攻略	与野本对话后选择“助けに行く”后前往隔离区，先与剑堂汇合后继续前进来到剧场地下后会发生剧情，剧情结束后全灭丧尸即可。





●ツイッタ -in 神室町

触发条件	无
同伴	可
报酬	5 万元
	经验值：3000
攻略	在吉田－バッティングセンタ－（棒球馆）前与坐在柱子下面的男子对话对话选项依次选择“ツイッタ－って何だ?”和“教えてくれ”，然后前往隔离区，在天下一通入口处触发剧情，之后去泰平通触发剧情后，前往剧场前广场与西北角的两名男子发生剧情后前往剧场地下，在剧场地下 B1 的电梯附近与清水对话后选择“探しに行く”，之后一路前进到达 B2 背面的房间触发剧情后全灭丧尸，剧情后本任务完。

●お约束

触发条件	无
同伴	可
报酬	タウリナ－マキシマム
	スタミナンロイヤル
	超々硬アルミ合金
	经验值：3000
攻略	进入隔离区与在剧场前通的男子近藤对话选择“助かったぜ邪魔するよ”，之后进入房间后与所有对话一遍再去找近藤对话选择“そうでもないな”后会出现三个丧尸，消灭丧尸后，去南面的房间触发剧情，再消灭三个丧尸，剧情后全灭丧尸。

第四章

●振り入め欺诈扑灭作战

触发条件	无
同伴	不可
报酬	暗杀者の苦悩
	经验值：2000
攻略	在中通道里便利店前去老人对话后前往ミレニアムタワ－北面得电梯（隔离区入口）再次与老人对话选择“ほっとけないな 案内するか”后与老人一同前往隔离区，注意老人移动慢且无攻击能力，需要时刻在其身边保护。在天下一通入口附近与蹲在地上的三名男子触发剧情后发生追逐战，抓住ワタル后全灭丧尸。

●ライフセイバ - 第一部

触发条件	无
同伴	不可
报酬	真理奈成为同伴
	经验值：1000
攻略	在泰平通东的松屋旁与スカウト对话，之后在泰平通的エリ－ゼ门前与店长对话选择“今すぐ隔离エリアに向かう”后会自动前往隔离区，在泰平通西的松屋门口发现被围困的真理奈选择“今すぐ助ける”后全灭丧尸，之后带着真理奈离开隔离区。

●ライフセイバ - 第二部

触发条件	完成“ライフセイバ－第一部”
同伴	真理奈
报酬	经验值：2000
攻略	与真理奈一同进入隔离区并使她提升一级，要去剧场地下 B3 的变电室才能升级。升级后离开隔离区在ミレニアムタワ－地下的补给点发生剧情后，前往泰平通的松屋，剧情后去丧尸战斗，必须让真理奈把丧尸全部杀死，玩家只能使用踢腿牵制丧尸。击倒丧尸后自动进入“ライフセイバ－第三部”



●ライフセイバ - 第三部

触发条件	完成“ライフセイバ－第二部”
同伴	不可
报酬	アタレの御守り
	经验值：3000
攻略	从昭和通西进入神室地下街与真理奈汇合，在 Cuez BAR 门前发生剧情后全灭丧尸。

●医者とゾンビ

触发条件	无
同伴	可
报酬	银の皿
	经验值：2000
攻略	前往隔离区在泰平通的松屋门口去柄本对话，选择“わかりました。いいですよ”，之后跟随柄本前进，注意要消灭柄本前方的敌人，他才会继续移动，进入剧场地下到达 B3 的变电室发生剧情后全灭丧尸。

●中断された集金 集金再开

触发条件	无
同伴	可
报酬	经验值：1000
攻略	中通道隔离墙前去穿咖啡色西装的男子对话后，离开一段剧情会出现提示，选择“今すぐスカイファイナンスに向かう”后进去隔离区，前往ニュ－セレナ里的スカイファイナンス，消灭丧尸后调查位于门口的花的办公桌，拿到客户资料。

●中断された集金 集金对象：花冈

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
同伴	可
报酬	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认花冈的资料后，在ホテル街东北角与花冈对话，选择“集金する”，之后离开一段距离后会接到花冈的电话，然后依次前往公园前通广场和儿童公园触发剧情，到剧场前广场的隔离墙前与穿黑西装的男子对话选择“今すぐ隔离エリアに向かう”，进入隔离区，在剧场前广场的大广告牌旁找到猫并抓住它，离开隔离区，前往ホテル街与花冈对话后任务结束。

●中断された集金 集金对象：树理

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
同伴	可
报酬	龙の印章
	高密度ポリマ－
	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认花冈的资料后，在泰平通ミレニアムタワ－前庭左边与树理对话后选择“集金する”，之后选择“今すぐ隔离エリアに向かう”进入隔离区。在神室剧场外的油罐车附近发生剧情，击倒穿红色外套的丧尸后得到“封筒”后离开隔离区，回到泰平通ミレニアムタワ－前庭左边与树理对话后选择“ありのままを话す”。

●中断された集金 集金对象：风间

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”
同伴	可
报酬	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认风间的资料后，在すっぽん通会自动确认风间的情报之后选择“风间を探す”，进入すっぽん通补给点右边的“Lilith”，然后出来后击倒所有丧尸得到“封筒”。

●中断された集金 集金对象：月村

触发条件	完成“中断された集金 集金再开”，“中断された集金 集金对象：花冈”，“中断された集金 集金对象：树理”，“中断された集金 集金对象：风间 ”
同伴	不可
报酬	8 万元
	经验值：2000
攻略	通过客户资料确认月村的资料后，在中道里的质屋旁与月村对话，选择“集金する”，自动进入隔离区，在第三公园击倒所有丧尸后去ニュ－セレナ里与月村对话，选择“助ける”，带着月村离开隔离区。

第三部 真岛悟朗

第二章

●ゾンビフィルム　～真岛の场合～

触发条件	无
同伴	不可
报酬	经验值：4000
攻略	进入隔离区，在剧场前油罐车附近与冈村和工藤发生剧情后依次选择“话してみろや”和“よっしゃ！引き受けたるで！”，之后来到泰平通西消灭所有丧尸。

●续ゾンビフィルム　～真岛の场合～

触发条件	完成“ゾンビフィルム　～真岛の场合～”
同伴	不可
报酬	龙之瞳
	经验值：6000
攻略	剧场前广场マッハボウル附近与冈村和工藤对话后选择“よっしゃ、いくで！”，之后吸引10只丧尸，然后攻击车得油箱口用爆炸消灭丧尸，被消灭的数量无所谓。然后会触发剧情，自动移动到泰平通与实验体オンラキ对战，胜利后发生剧情。

●ゾンビ刑事 第一部

触发条件	完成“续ゾンビフィルム　～真岛の场合～”
同伴	不可
报酬	黑鹰成为同伴
	经验值：4000
攻略	进入千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ，通过介绍结识黑鹰，选择“ええやろ 试してみたる”，剧情后黑鹰成为同伴。

●ゾンビ刑事 第二部

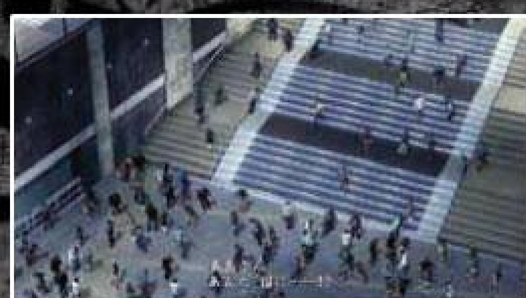
触发条件	完成“ゾンビ刑事 第一部”
同伴	黑鹰
报酬	经验值：4000
攻略	在ゲイリ－ズブ－トキャンプ与黑鹰对话后选择“しゃあないのう”，进入隔离区，消灭剧场前广场上的所有丧尸后发生剧情，之后前往泰平通西得松屋门口触发剧情。

●ゾンビ刑事 第三部

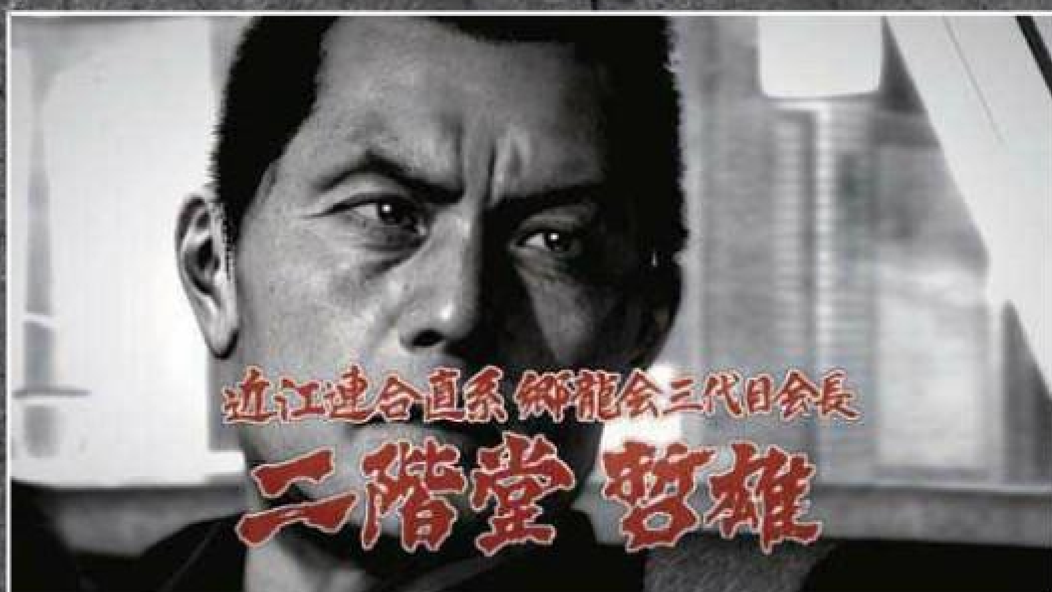
触发条件	完成“ゾンビ刑事 第二部”
同伴	不可
报酬	经验值：5000
攻略	在完成“ゾンビ刑事 第二部”后，离开隔离区时接到黑鹰电话，前往剧场地下B1，在南面楼梯附近发生剧情选择“何しとるんや”，在剧场西北面得隔离墙前发生剧情，与冈村等人对话后选择“ちょっと赖みごとがあるんや”，自动移动到麻仓的所在地触发剧情，最后消灭全部丧尸。

●ゾンビ刑事 第四部

触发条件	完成“ゾンビ刑事 第三部”
同伴	不可
报酬	とつげきっ！ラブシャイン剧场版
	经验值：6000
攻略	在完成“ゾンビ刑事 第三部”后，离开隔离区时接到黑鹰电话，进入隔离区与黑鹰汇合并选择“急いで行かんとな”，在通往剧场地下的电梯前发生剧情，之后将变成丧尸的麻仓击倒。







●お家骚动 第一部

触发条件	无
同伴	
报酬	经验值：4000
攻略	七福通西的儿童公园前与东山对话，前往隔离区，与前方的东山对话，选择“おう、行ってしばいたるで”后追随东山前进，依次在マッハボウル（保龄球馆）旁，泰平通西得松屋发现东山，最后来到天下一通入口附近发生剧情，进入无料案内所，一路前进来到一个大房间发生剧情，剧情后击倒チビザル。

●お家骚动 第二部

触发条件	完成“お家骚动 第一部”
同伴	可
报酬	经验值：4000
攻略	在七福通西触发剧情后与东山对话，前往隔离区，在天下一通入口附近发现西森，选择“西森に违いないで”后击全灭敌人，剧情后接到东山的电话，之后自动进入“お家骚动　第三部”。

●お家骚动 第三部

触发条件	完成“お家骚动 第二部”
同伴	可
报酬	经验值：400
攻略	在离开隔离区的路上收到东山的短信，在剧场前广场接近メタボ后发生剧情，选择“幸先ええ あいつやな”，全灭敌人后接到东山的电话，本任务完。

第三章

●六代目の忧郁

触发条件	第三章限定时间内
同伴	不可
报酬	龙の印章
	经验值：4000
攻略	注意本任务有时间限定，必须在第三章开始后马上做，出门时与大吾对话时选择“まだだ”。如果没有做掉，也可以在通关后的自由模式下选择进入真岛的最后一章来补。 神室町ヒルズ2Fス－パ－附近与穿西装的男子发生剧情，剧情后分别去三对夫妻对话，之后再与大吾对话发生剧情，剧情后向扶手电梯处移动并消灭沿途的敌人，之后下楼，在1F的中央发生剧情，全灭敌人后任务完。

第四章

●お家骚动 第四部

触发条件	完成“お家骚动 第三部”
同伴	可
报酬	经验值：5000
攻略	在隔离区外接到东山的电话，从千两通进入隔离区，进入七福通停车场，选择“见つけたで 森崎”，全灭敌人后，在离开隔离区后自动进入“お家骚动　第五部”。

●お家骚动 第五部

触发条件	完成“お家骚动 第四部”
同伴	可
报酬	龙之瞳 经验值：6000
攻略	离开隔离区后接到东山电话，从剧场西北面进入隔离区，在剧场前通ボルケ－ノ（保龄球馆）前遇见荒谷，之后会与荒谷发生追逐战，抓住他后再击倒他。

●血清の值段

触发条件	持有 20 万以上现金
同伴	可
报酬	プラチナの皿 经验值：4000
攻略	在赛之河源地下东面入口处与倒在地上的男子发生剧情，之后与自卫官对话选择“参加するで！”，给他 20 万后获得“ゾンビの血清”，进入隔离区，进入地下铁工事现场，登上神室ヒルズ入口的梯子，选择“追いかける”，追赶两人来到地面发生剧情，全灭丧尸后拿回 20 万。

●疾风！极道ゾンビ

触发条件	无
同伴	不可
报酬	经验值：4000
攻略	在七福通隔离墙前与失吹对话，进入隔离区，在剧场前广场里マッハボウル（保龄球馆）前发生剧情，与被围困的组员对话选择“加势する”，全灭丧尸后发生剧情，与染谷组组长发生追逐战，抓住他后发生剧情，之后自动离开隔离区并接入“续疾风！极道ゾンビ”。

●续疾风！极道ゾンビ

触发条件	完成“疾风！极道ゾンビ”
同伴	可
报酬	15 万元 经验值：6000
攻略	在七福通收到失吹的短信，前往隔离区，进入剧场前广场里マッハボウル前的染谷组事务所发生剧情，对话选项随意，剧情后本任务完。

第三部 乡田龙司

第二章

●臆病な战士 第一部

触发条件	无
同伴	不可
报酬	ジュンヤ成为同伴 经验值：6000
攻略	进入ワ－クス上山，与上山和跪在地上的ジュンヤ对话，依次选择“わしがこいつに枪买うたるわ”和“ああ かまへん”后支付 32000 元，离开ワ－クス上山后发生剧情得到“ジュンヤのメモ”。





●臆病な战士 第二部

触发条件	完成“臆病な战士 第一部”
同伴	ジュンヤ
报酬	经验值：7000
攻略	先准备轻量胸当，御守り，轻量胸当在ワ－クス上山有卖，スタミナン XX 在ことぶき药局有卖，御守り在质屋有卖（需要先解放质屋）。以上物品准备好后，进入千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ和ジュンヤ对话，将上述三样物品交给他后选择“ええで”，进入隔离区全灭丧尸。

●臆病な战士 第三部

触发条件	完成“臆病な战士 第二部”
同伴	ジュンヤ
报酬	经验值：7000
攻略	进入千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ和ジュンヤ对话，选择“ええで”，进入隔离区全灭分为三批出现的丧尸后发生剧情。

●臆病な战士 第四部

触发条件	完成“臆病な战士 第三部”
同伴	不可
报酬	龙の血 经验值：8000
攻略	从位于隔离区泰平通的窨井盖进入中央下水道，一路前进到达神室中央パ－キング，在西南方与ジュンヤ汇合并对话，选择“声を挂ける”，在西北方发现倒在地上的コ－イチ，剧情后全灭丧尸。

●艺人の腕前

触发条件	无
同伴	不可
报酬	カリスマリング 经验值：8000
攻略	在剧场前广场里的マッハボウル（保龄球馆）前与两名男子对话选择“近づく”，带领二人向出口方向移动并触发剧情，剧情后全灭丧尸，之后一路向出口前进，出来后发生剧情。

●わたみん家 3 つのこだわり

触发条件	无
同伴	可
报酬	中通道会开设わたみん家，吃饭免费 经验值：8000
攻略	进入隔离区，与在剧场前通 CLUB SEGA 旁的两名男子对话，选择“引き受けたで”，之后发生追逐战，然后会自动移到到隔离区外，再次进入隔离区，在天下一通北方松屋的门对面调查翻倒的白色汽车，选择“お米”，然后离开隔离区与ピンク通隔离墙旁的社长对话选择“今すぐ助けに行く”，进入隔离区后在正对面找到花田，全灭丧尸后，与花田一起离开隔离区即可。

●关西の龙

触发条件	完成“艺人の腕前”
同伴	可
报酬	SSS ガンパウダ－ 经验值：6000
攻略	与在中通道的ナオミの馆前与穿白色西装的河野对话，之后在千两通的ブ－トキャンプ附近路口接到河野电话，进入隔离区，在剧场地下 B3 变电室与三名男子对话，选择“声を挂けてみる”，最后全灭丧尸。

实用技术 研究中心

●神室町少年愚连队

触发条件	无
同伴	可
报酬	ハイパワ－冷却剂
	经验值：6000
攻略	进入隔离区，在松屋泰平通店前发生剧情，选择“行ってみる”，调查中通道隔离墙附近的章鱼烧用具，全灭丧尸，之后向天下一通入口前进发生剧情。

●ゾンビフィルム ～龙司の场合～

触发条件	无
同伴	不可
报酬	经验值：8000
攻略	在中通道被冈村和工藤搭讪，依次选择“话してみろや”和“わかった 引き受けたるわ”，进入隔离区，在天下一通里路与冈村对话，选择“よっしゃ、いくで！”，全灭第三公园的丧尸。

●续ゾンビフィルム ～龙司の场合～

触发条件	完成“ゾンビフィルム～龙司の场合～”
同伴	不可
报酬	龙の印章
	经验值：9000
攻略	从泰平通的窨井盖进入中央下水道，前进一段距离后与冈村对话，选择“ええで”，之后在工藤不被攻击的情况下全灭丧尸。回到地面后在冈村与真纪子谈话期间，不击倒三只变异体的情况下，全灭所有丧尸，当冈村与真纪子谈话结束，会有提示可以击倒三只变异体。

●兄と妹 第一部

触发条件	无
同伴	可
报酬	经验值：6000
攻略	在隔离区泰平通坦克附近发现名叫熏的女子并触发剧情，之后前往天下一通在北面的一栋建筑物前进到女性 的惊叫，选择“今助けたるで”，全灭丧尸后，带着女子离开隔离区。

●兄と妹 第二部

触发条件	完成“兄と妹 第一部”
同伴	不可
报酬	经验值：7000
攻略	在中通道的契茶アルプス店内与佳织对话，选择“协力する”，准备好后再次对话选择“ああ、もう大丈夫や”，与佳织一同进入隔离区，在泰平通窨井盖附近发生剧情，之后前往剧场前广场发生剧情，然后不停的击倒丧尸直到再次触发剧情。

●兄と妹 第三部

触发条件	完成“兄と妹 第二部”
同伴	可
报酬	经验值：8000
攻略	在昭和通东ルマルシエ前与佐久间对话，然后前往千两通与ドンキホ－テ旁的女学生对话，在中道通收到佳织短信，再去昭和通东ルマルシエ前与佐久间对话，之后进入隔离区，在泰平通ミレニアムタワ－前庭发生剧情，选择“准备万端や、行くで”，之后全灭两批丧尸。





●兄と妹 第四部

触发条件	完成“兄と妹 第三部”
同伴	不可
报酬	经验值：8000
攻略	与中道通隔离墙前的黑衣男子对话，选择“ああ、さっさと行くで”，与其一同进入隔离区，前往ホテル街西北角的事务所，进入事务所后发生剧情，剧情后与黑衣男子一同离开隔离区。

●兄と妹 第五部

触发条件	完成“兄と妹 第四部”
同伴	不可
报酬	龙の血
	经验值：8000
攻略	进入中道通的契茶アルプス发生剧情，剧情后与佳织对话，选择“よし、そろそろ行くで”，之后与佳织一同进入隔离区，在公园前通龙宫城前击倒丧尸后发生剧情，剧情后选择“宝石を渡す”。

第四部 桐生一马

第二章

●伊达真氏の优雅な一日 第一部

触发条件	无
同伴	不可
报酬	伊达成为同伴
	经验值：11000
攻略	任务前先去便利店买一份食物，比如幕の内便当。进入隔离区，前往天下一通的ニュ－セレナ和伊达对话，把食物给他，之后伊达成为同伴。

●伊达真氏の优雅な一日 第二部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第一部”
同伴	伊达
报酬	经验值：12000
攻略	选择伊达作为同伴进入隔离区，使其提升一级后，在隔离区出口处发生剧情，在昭和通东的ルマルシエ前与伊达对话后自动触发“伊达真氏の优雅な一日 第三部”。

●伊达真氏の优雅な一日 第三部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第二部”
同伴	不可
报酬	经验值：13000
攻略	选择“今すぐ隔离エリアに向かう”，进入隔离区与伊达汇合，在中通道里的ポッポ中道通里店附近发生剧情，靠近强盗集团触发剧情，剧情后与伊达对话。

●伊达真氏の优雅な一日 第四部

触发条件	完成“伊达真氏の优雅な一日 第三部”
同伴	伊达
报酬	龙の印章
	经验值：14000
攻略	在隔离区ホテル街与公园前通路口处发生剧情，全灭事务所内的丧尸，之后发生追逐战，剧情后再次全灭丧尸。

●荒瀬ふたたび 第一部

触发条件	无
同伴	不可
报酬	荒濑成为同伴 经验值：12000
攻略	隔离区剧场前通补给点附近发现红衣男子并触发剧情，前往神室剧场门口出现提示，选择“追う”，全灭剧场 1 楼和 2 楼得丧尸后与荒濑发生剧情。剧情后荒濑成为同伴。

●荒瀬ふたたび 第二部

触发条件	完成“荒瀬ふたたび 第一部”
同伴	荒濑
报酬	经验值：13000
攻略	进入千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ与荒濑对话，选择“行く”，与荒濑一同进入隔离区，来到泰平通的ミレニアムタワ－前，全灭丧尸，之后移动到剧场前广场，再次全灭丧尸，然后离开隔离区，在隔离区出口处发生剧情，消灭一定数量的丧尸后向ピンク通北面移动触发剧情。

●荒瀬ふたたび 第三部

触发条件	完成“荒瀬ふたたび 第二部”
同伴	荒濑
报酬	经验值：14000
攻略	进入千两通的ゲイリ－ズブ－トキャンプ与荒濑对话后选择“行く”，进入隔离区与荒濑对话后行动，在泰平通西发生剧情，剧情后离开隔离区，然后再次进入隔离区时选择“荒瀬の策に乗り、オトリになる”，在泰平通的ミレニアムタワ－前接到荒濑的电话，连续选择两次带“避けろ”的选项，在旁边的坦克处发生剧情，剧情后全灭丧尸。

●ゾンビの人权

触发条件	无
同伴	可
报酬	龙の瞳 经验值：14000
攻略	在中道通入口处与人权保护团体的男子对话，选择“いいだろう”，然后再选择“1 万圆”，捐助 1 万元后发生剧情，进入隔离区后与マサル对话触发剧情，击倒两只丧尸后前往泰平通坦克附近，在两部燃烧的汽车处会出现提示，选择“见る”和“入る”，进入建筑物后与男子对话，剧情后全灭丧尸。

●キャバクラ无法地带

触发条件	无
同伴	可
报酬	ルビ－ 经验值：13000
攻略	进入隔离区，在泰平通东与穿粉色衣服的男子对话后选择“そうだな 寄らしてもらおう”，剧情后与黄色衣服的男子对话，选择“そうだな 寄らしてもらおう”。

●ゾンビフィルム ～桐生の场合～

触发条件	无
同伴	不可
报酬	龙の血 经验值：14000
攻略	在中道通与工藤对话，进入隔离区，在吉田バッティングセンタ－前发生剧情，与工藤汇合，选择“いや 手を贷してやる”，在吉田バッティングセンタ－内，消灭一定数量的丧尸后发生剧情，剧情后全灭丧尸。







●遗失した盾 第一部

触发条件	无
同伴	可
报酬	ハイパワ－冷却剂 经验值：11000
攻略	在中道通里与赤石对话，依次选择“赤石に话を闻く”和“手を贷す”，之然后进出一次隔离区就会接到赤石的电话，进入隔离区，在公园前通神室町ヒルズ前发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，全灭丧尸后带三人离开隔离区。

●遗失した盾 第二部

触发条件	完成“遗失した盾 第一部”
同伴	可
报酬	SSS ガンパウダ－ 经验值：12000
攻略	进出一次隔离区后接到赤石的电话，进入隔离区，在泰平通装甲车补给点附近发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，带三人离开隔离区。

●遗失した盾 第三部

触发条件	完成“遗失した盾 第二部”
同伴	可
报酬	经验值：12000
攻略	进入隔离区，战斗一会儿后离开，在昭和通通往神室地下街的楼梯附近与村田对话，再次进入隔离区，在剧场前广场发生剧情，选择“今すぐ助けよう”，带三人离开隔离区，在坚生会本部附近发生剧情，战斗坚持 1 分钟后任务结束。

●遗失した盾 第四部

触发条件	完成“遗失した盾 第三部”
同伴	可
报酬	经验值：12000
攻略	进出一次隔离区后接到赤石电话，进入隔离区，在泰平通坦克车附近发现赤石，依次选择“见る”和“今すぐ助けよう”，全灭丧尸后带赤石离开隔离区。





第三章

●その男、真岛组

触发条件	无
同伴	不可
报酬	5 万元 经验值：13000
攻略	在昭和通西与电视台主任安西对话后选择“なら俺が案内してやろう”，进入隔离区，全灭丧尸后带领安西前往神室剧场正门，到达后发生剧情，调查旁边房里的毛绒公仔后带领安西前往赛の河原地下，到达后任务完。

COLORFUL SPACE 多边共享



《薄暮传说》主角天价 COS 服




作为目前《传说》系列”最高人气角色，尤利已经成为 COSer 们争相 COS 的对象。民间自制的 COS 衣服尚且价格不菲，官方的 Costume 就更贵的让人咋舌。最近《薄暮传说》主人公尤利·罗威尔的官方服装高调登场，9 月中旬上市。分为上衣套装、裤子套装、魔导器三部分发售。上衣套装包括上衣、外套马甲、腰带，售价 49350 日元（约合 3500RMB）；裤子套装包括裤子和鞋套（注意是鞋套！不是靴子！）售价 34650 日元（约合 2500RMB）；“魔导器”单买 5040 日元（约合 300RMB）。

这个性价比，真是下了横心抢一个是一个啊……





CALL OF DUTY XP




一场专为 COD 迷们打造的盛会——CALL OF DUTY XP 将于 9 月 2 日～9 月 3 日在洛杉矶举行。这个由 Activision Bllizard 官方举办的盛会拥有多项令人心动的内容，首先在开幕式上《COD 现代战争 3》的多人模式会首次向公众开放，到场的玩家可以任意游玩。现场会举办声势浩大的多人比赛，比赛奖金的额度高达 100 万美元。官方还专门参考《COD 现代战争 2》中的 Scrapyard 地图搭建了一个真实的战场，玩家可以在这里用 BB 弹一决高下。而在名为 Burger Town 的地图里，会有大量快餐食品（如汉堡）敞开供应。最后，官方会向到场玩家开放一个真实的军火库，众多在游戏中登场的武器设备均会出现！

CALL OF DUTY XP 内容不少，票价也不便宜，达到了 150 美元。不过考虑到有如此多的精彩项目，区区 1000 大洋也不算什么了。本次盛会由微软独家赞助，因此在会上你看不到任何 PS3 相关的东西。




■你一定记得 Scrapyard 这种经典地图。

三国杀武将之——马谡





三国杀的爱好者们应该听说过这样的一句话：“蜀中无大将，净出诸葛亮”，此话以调侃三国杀蜀势力的武将不够给力，单诸葛亮就有三种。之前向大家介绍了《一将成名》扩充包中的冷血皇后张春华，这次将要向大家介绍蜀国阵营的一个另类“诸葛亮”——马谡。

马谡为 3 体力武将，拥有两个技能：

<心战> 出牌阶段，若你的手牌数大于你的体力上限，你可以观看牌堆顶的三张牌，然后展示其中任意数量的红桃牌并获得之，其余以任意顺序置于牌堆顶。每回合限一次。

<挥泪> 锁定技，杀死你的角色立即弃置所有的牌。

“心战”这个技能十分有趣，当你的手牌数大于体力上限，也就是大于 3 张的时候，你可以再看三张牌，在这里需要注意的是，其实就算有红桃牌，你也可以选择不展示也不获得，而只是更改牌的顺序。熟悉诸葛亮的玩家一定会惊叹，这不就是半个观星技能吗！

诸位一定会质疑马谡的技能为何与诸葛亮如此相似。其实马谡才气过人，有智有计，经常与诸葛亮学习和讨论各种军法，诸葛亮在南征蛮夷之时，马谡就曾向诸葛亮进谏“攻城为下，心战为上”，这才有了诸葛亮七擒孟获的佳话，同时也是这个技能名字的由来。诸葛亮对马谡非常赏识，和马谡的关系可谓亦师亦友，马谡可算是诸葛亮的半个徒弟，因此技能相似也就不足为奇了。

“挥泪”这个技能更加体现了诸葛亮与马谡之间的关系不一般，在游戏中也令马谡成为了“绝对忠臣”。观星技能会随着游戏人数的减少而变弱，不过没有发动条件。而“心战”虽然不会受到人数的影响，却有相当多的限制，这一设定又很好地体现了马谡怀才自负，言过其实的特质，所以最后才会痛失街亭，从而有了“诸葛亮挥泪斩马谡”的典故。“挥泪”完全对应了游戏中“主公杀死忠臣就要失去所有手牌和装备牌”的规则，估计使用马谡的玩家都会高呼“我是忠臣！！”不光诸葛亮，无论是谁杀死马谡恐怕都会泪流满面吧。

在游戏的实际体验中，马谡的爆发力不强，但可攻可守，还可控场，“观星”的效果不比诸葛亮差多少，而“挥泪”这个技能的存在，又使得马谡的生存能力大大加强。在笔者看来，内奸身份适合使用马谡，怀才自负的内奸高手们不妨尝试一下这个“另类诸葛亮”。



八重樱提供

《爱丽丝 疯狂回归》1：1杀猪刀模型

多边模型

其实这把刀并不叫杀猪刀的，它的英文原名是 Vorpal Blade，它是《爱丽丝梦游仙境》的作者路易斯·卡罗撰写的一首仿古英语歪诗《Jabberwocky》（有译作“炸脖龙”）中出现的生造词，有译者将它音译成佛盘剑，不过在游戏中它的外形更接近于菜刀，而其作用又是砍杀敌人，因此称其为“杀猪刀”也不过分吧，笑。

这把杀猪刀是由欧美一家专门从事“史诗级武器”贩售、交流、讨论的综合网站“Epic Weapons”制作的，该公司拥有世界一流的武器设计师与制造商，专门还原游戏中出现过的经典武器，例如《魔兽世界》中的霜之哀伤、《鬼泣 4》中尼禄的爱剑“红色皇后”、《死亡空间》中的等离子切割枪等等，在游戏玩家中口碑极高。

杀猪刀全长 19cm，刀身的材质不锈钢，同时使用蚀刻模具再现出精美的花纹细节，实乃居家旅行、COS 杀人之利器。售价 89.95 美金小贵，但挡在广大玩家面前最大的问题应该不是售价，而是这把刀要如何寄回国内吧……









洛克提供

海猫战斗之时

多边趣闻



我有个朋友，每次玩三国杀的时候经常跟我做如下 YY：“三国好是好啊，不过如果什么时候能出一个动画游戏人物的卡牌游戏，那我就有限定买限定，有首发买首发！”读者大人们身边是不是也有这样的朋友呢？如果有的话，你可以告诉他们——是你们展示爱的时候了！

由国内同人社团“幻の裁决所”制作的同人卡牌游戏《海猫鸣泣之时·战》（以下简称《海猫·战》）是基于日本同人社团 07Expansion 的有声视觉同人小说《海猫鸣泣之时》改编设计而成。目前市面上已有不少同人卡牌桌游，但其中许多同人桌游都选择模仿《三国杀》（确切说应该是欧美的经典卡牌游戏《Bang！》），而《海猫.战》却另辟蹊径，其规则改编自尚未在中国上市的欧美血统桌游《Asencor》，游戏玩法可能会让熟悉《游戏王》的玩家感到亲切。同时，游戏中也融入了类似《三国杀》桌游中经典的角色扮演要素，加上可以招募的各类魔女和契约恶魔，各类道具、计略、魔法，以及可供讨伐挑战的 BOSS，相信会给熟悉《三国杀》的广大玩家带来一些新鲜感。同时，这款游戏也将完整收录《海猫》原作前七个章节的绝大部分出场角色！

※“幻の裁决所”温馨提示：虽然这款游戏的名称和原作格式相近，但这只是一款由中国的同人社团制作的二次同人创作品，请不要将它误认为官方作品哦！



◀除了《海猫》的角色尽数登场外，《东方》的人气角色也会在本作中出现，参战角色值得期待！



华尔兹提供

《命运规划局》

多边影视



年仅 24 岁的年轻参议员候选人大卫 诺里斯，一直为自己能够当选新的参议员努力着，但过于稚嫩与感性的做法却使他在竞选中失利。一次偶然的机会，他邂逅了艾米莉布朗特所饰演的女主角伊丽丝塞拉斯，两人一拍即合，看似会顺利发展下去的鸳鸯，命运却不是这么安排的……

影片对命运安排上的刻画很巧妙，各种看似一步到位命运牵连其实有着多种复杂的变化。这与我们平时的生活一样，在我们作出一个决定的时候，是否考虑过如果作出另一决定，命运会不会发生改变，还是说这一切都是命中注定？影片以决定好的命运为轴线，讲述了主角大卫 诺里斯努力摆脱命运的故事，听上去俗套，但影片的表现手法还算新颖，各种桥段设计的较为出彩，虽有硬伤，却不失为一部精彩的电影。片中虽是文戏为主，后期也没少了马特达蒙擅长的动作场面，推荐。





九兵卫提供

“太鼓之达人”诞生十周年！小池里奈应援！

多边趣闻



■和小池里奈一起敲打欢快的太鼓吧！

今年是“《太鼓之达人》系列”诞生十周年，为了进行纪念，NBGI 近日也推出了一系列特别企划，其第一弹便是请到小池里奈为系列最新作《太鼓之达人 携带版 DX》担当代言人，以应援即将全面展开的发售活动。

小池里奈出生于 1993 年，隶属 VeryBerry Production 事务所。曾出演过真人版《美少女战士》以及《美食侦探王》等多部日剧，在电影以及电视节目中也频频露面，在日本是很多人都非常喜欢的少女偶像。虽然比不上人气爆棚的明星大腕，却也正和“《太鼓之达人》系列”老少皆宜的全民向路线不谋而合，对游戏的品牌形象宣传无疑能起到很好的效果。

7 月 14 日发售的系列最新作 PSP 版《太鼓之达人 携带版 DX》作为系列诞生十周年纪念作品，同时也是时隔多年《太鼓之达人》正统作品再次登录 PSP 掌机。游戏收录新老曲目多达 70 首，另外还追加了全新的模式等待玩家去挑战，只要是喜欢音乐游戏的 FANS 都没有理由错过这款具有特殊意义的作品。

逆转 游戏角色的十种方法



文 Drow、Delphi 美编 anubis


■战神奎托斯无疑是游戏史上最经典的角色设计之一。


■《暴雨》拥有精湛、传神的人物刻画。

如果David Jaffe、Ken Levine和David Cage这些游戏业的大师们齐聚一堂，共同构思一个经典游戏角色时，他们最先达成的设计原则会是什么？过目不忘的人设，特立独行的性格，还是角色跌宕起伏的命运？答案或许简单得出人意料——“令人信服”。Ken Levine认为，当前游戏开发面临的最大问题并非是如何将它设计得更有趣，而是使它更容易被玩家理解。“比如看电影，你需要买票，然后坐在电影院的座位上，盯着大屏幕哭、笑，或干脆打盹，我想每个人都会这么做，而游戏则不然，我为什么非要杀死眼前这个人？我凭什么花上一个多小时找个没用的道具，只因为游戏中的某个傻瓜需要它？”谈到气势磅礴的《战神》，它的缔造者David Jaffe表达了类似的看法，“暴虐是奎托斯的主要性格特征，接下来的所有故事都在解释这样的性格是如何形成的，没错，他是一个神话角色，但依然要让玩家感到真实可信。”

毋庸置疑，人物是一款游戏的核心组成部分，经典作品大多拥有经典的角色，对开发者而言，角色是驱动游戏向前发展的主要动力，对发行商来说，脍炙人口的角色，将强化一款产品的商业价值，至于玩家，那些由多边形或象素构成的游戏角色，会赋予他们感同身受的交互体验。正因为如此，在游戏开发过程中，聚焦角色塑造和情节发展工作的导演的重要性愈发突出。作为《暴雨》的导演，David Cage在角色设计上并未标新立异，而是将眼光放在了普通人身上，他们都不幸福，有着各自的危机，David Cage特意为主角们设定了精神或身体上的疾病，使玩家更直观地感受到他们内心的痛楚，比如伊森怀疑自己有双重人格，史考特的哮喘还有麦迪逊挥之不去的噩梦。《暴雨》用令人难以想像的坦诚和娓娓道来的方式，演绎着平凡人的烦恼、痛苦，无助乃至死亡，格外真切，令人惊心动魄。

如何成功塑造一个游戏角色？答案并不难找，在游戏业有很多行之有效的办法，但是如何实现角色的发展，让玩家感受到人物的成长，这就是一个知易行难的话题了。如今的游戏业有太多“一以贯之”的角色，无论是系列作品，还是硬件的更新换代，他们的表情或许更逼真，冒险可能更精彩，但抛开繁琐的升级与转职，他们很少有过令人信服的成长和变化。事实上，游戏



开发商习以为常的方法论，除了让主人公经历失忆，或其他离奇的情节，导致性情大变，就是用前传的方式，来呈现游戏主人公年轻时不为人知的经历。在游戏《靛青预言》中，主人公因一场谋杀案而被通缉，只能通过寻找证据来证明自己的清白，然而在故事结尾，毫无征兆地出现了外星文明，主人公也摇身一变获得了超级能力，这种故弄玄虚，一味增加剧情“猛料”，没有节制的提升悬念程度的方式，最终导致游戏角色变得不伦不类。

在各种繁文缛节的条条框框中，很多游戏角色的设计都走上了殊途同归的老路，细心的玩家会发现不少角色演绎方面有趣的“巧合”：

1. 主人公不容失败，除非这种失败是他们获得胜利的铺垫。

2. 主角会遭遇各式各样的挫折和磨难，但通常解决了情感问题，一切就都不是问题了。

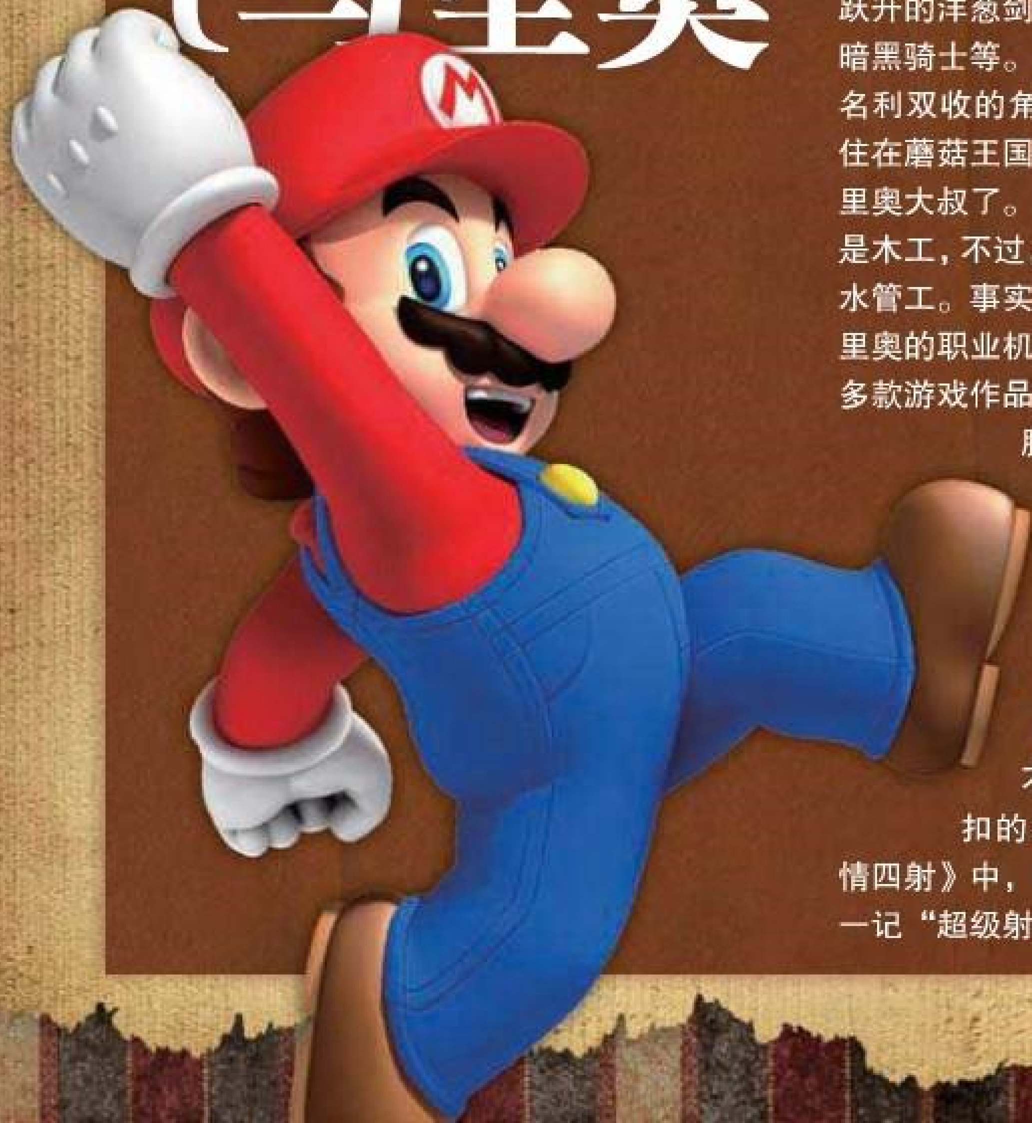
3. 主角直接或间接地认识最终BOSS，熟悉的程度，应该是在最后遭遇时，两人还能心平气和地来上一段宏篇大论，甚至在生死之战后化敌为友。

4. 游戏角色会有迷茫、打退堂鼓甚至犯下错误的时候，不过，主角总会在关键时刻顿悟，而配角的幡然悔悟，不是被主人公打醒，就是自己马上要挂掉了。

5. 当一个经典的游戏系列更换制作组时，这群幸福的家伙总愿意从主人公身上下手，高举变革大旗，在各种争议和期待声中，玩家最终见到的改版主人公——通常都没什么实际变化。

就像家用主机的推陈出新，或是游戏系统大刀阔斧的变革，游戏角色同样需要改变、成长乃至适应时代和玩家需求的“变脸”，在这个过程中，不需要生搬硬套的惊悚情节，或是毫无征兆的剧烈变化，真正成功的角色逆转，应该带给玩家新鲜、有趣而令人信服的感觉。衡量的标准是：角色本身的变化，乃至性格跳跃，要符合游戏上下文所交待的情节，是经得起推敲的演绎，而非无缘由的杜撰，角色的逆转要借助游戏特有的交互属性，让玩家真正在情感上接受自己喜爱的角色——那些顺理成章的变化。在接下来的文章中，我们将一一列举游戏角色在职业、性格、外形、价值观等十个领域的逆转变化，为您展现游戏业那些或成功或失败的角色设计案例：

职业变化 马里奥



虽然跳槽、换工作在现实世界司空见惯，但在游戏世界则是牵一发动全身，一旦变更职业，不但角色的外形、能力，甚至命运都会发生改变。在《最终幻想战略版 狮子战争》中，共有22种职业，比如不能装备技能，但进化后能力会有大跃升的洋葱剑士，以及拥有最高物理攻击输出的暗黑骑士等。当然，游戏业更换职业最勤快，最名利双收的角色，莫过于那位身高1米55，居住在蘑菇王国，身材矮小结实的意大利水管工马里奥大叔了。众所周知，马里奥最初的一份工作是木工，不过，很快他就找到了更有前途的职业：水管工。事实上，凡是水管能够通往的地方，马里奥的职业机会就延伸到那里。在他登场的200多款游戏作品中，有重视体力的职业，也有依靠脑力劳动的工作，最轻松的莫过于在《大金刚马戏团》中充当一名看客。

在上个世纪80年代末，任天堂推出的《网球》和《Punch-out!》中，马里奥曾担任裁判，虽然表现并不突出，但也算不上黑哨，不过在球场上，他可是一名不折不扣的暴力运动员。在《马里奥足球 激情四射》中，他可以粗暴地撞倒对手，然后射出一记“超级射门”，甚至在讲究高度的篮球场上，



■《马里奥足球 激情四射》中的超级射门。

也能看到个子只有三、四个篮球叠起来高的马里奥的身姿，当然，有马里奥在，自然少不了龟壳、炸弹做伴。告别了球场，马里奥做过一阵子拆屋工，当过赤脚医生，除了永远的本职工作水管工外，他最辉煌的职业生涯是在卡丁车赛道上度过的。可以这样说，不管做什么工作，哪怕自己跳一下就能脱离星球引力，飞向银河系，或是在格斗、田径场上让斯内克、索尼克甘拜下风，大叔对碧奇公主依旧一往情深。马里奥成功的职业生涯，验证了三百六十五行，行行出状元的至理名言，也让他的经纪公司任天堂赚得盘满钵盈。

除了寻常的职业，马里奥在1993年发售的SFC光枪游戏《耀西的狩猎》中扮演一名骑士，本作讲述了库巴占领了蘑菇王国邻近的珍珠岛，岛上的王子Prince Pine是碧奇公



■有时候马里奥还能变化为球体。


■马里奥在《大金刚马戏团》中充当看客。


■《阳光马里奥》中惟一一次身穿短袖的马里奥。

水枪，暂时扮演一名清洁工，在岛上四处清扫被污染的环境。如果说上面的入狱经历只是一场误会，那么在GBA游戏《马里奥弹珠大陆》中，马里奥彻底放下了身段，蜷缩成一个滚来滚去的弹珠，这段黑历史恐怕是英明神武的马里奥最不愿回忆的往事吧。

在马里奥诞生时，由于开发技术和设计理念上的局限，大多数游戏角色都很简单，马里奥的像素构图，可以看到红色的帽子、大鼻头和胡子，这些简单而直观的特征，反而突出了角色的特点。没有复杂的背景与性格，让玩家可以将自己的情感和想法倾注在这个角色中，起到了画龙点睛的作用。可以这样认为，正是因为任天堂对马里奥简单的形象设计，以及很多背景资料的语焉不详，让不停变换职业的马里奥并没有给玩家带来不适的感觉。除此之外，虽然马里奥在众多游戏中都有亮相，但任天堂一直执行严格的质量控制，保证了大多数马里奥游戏的良好制作水准，这一点值得其他游戏厂商学习。如今的游戏业，知名角色频繁玩跨界，比如战神奎托斯就先后在《灵魂力量》和《致命格斗》中登场，这些友情客串还算符合奎爷的气质，不过在《大众高尔夫5》中成为一名高球手，就有些风马牛不相及了。

主的好朋友，于是拜托马里奥和路易来拯救珍珠岛，穿梭于岛上的光与暗两大区域，同库巴和他的属下展开战斗。有趣的是，在游戏多数时间里，玩家都看不到马里奥，而是以他的主视角进行的。也许是感到当骑士不太过瘾，几年后，马里奥又以勇者的身份在“《超级马里奥RPG》系列”中登场，作为勇者，自然要变得大度、宽厚一些，马里奥同多年的对手库巴冰释前嫌，一起组队在蘑菇王国的各处收集星星，修复星路。值得注意的是，本作中碧奇公主扮演医疗者的角色，经常一视同仁的为马里奥和库巴补血，对此，马里奥大叔情绪非常稳定，似乎从侧面证明了，在战场上兄弟情谊要大过儿女情长吧。

在马里奥做过的众多职业中，有两个是他一直不愿意提及的，虽然不能说失败，但也让马里奥大叔深感尴尬。在NGC版《阳光马里奥》中，因为公司放假，马里奥来到一座小岛上度假，刚下飞机就被警察逮捕，接受法庭审理，随后被投入监狱，这对一贯扮演英雄的马里奥来说可谓奇耻大辱。原来这一切都是影子马里奥的幕后杰作，为了证明自己的清白，马里奥拿起了特殊的

善恶变化 凯恩

在《龙骑士传说》的游戏结尾，作为反角的龙骑士罗伊德为了掩护达特一行而牺牲了自己，堪称角色幡然悔悟的经典一幕。事实上，在很多角色扮演游戏中，总会存在改邪归正这样的桥段，但很少有一款作品像“《命令与征服》系列”的邪恶领袖凯恩那样，他的善恶变化不仅激起了玩家的愤怒，而且成为角色善恶逆转颇具代表性的失败案例。在过去的15年间，《命令与征服》正传推出了超过6款作品，作为游戏中反派势力Nod的精神领袖，拥有超凡魅力的凯恩，将邪恶发挥到了极致，或许正因为如此，他才会一次次死而复生，标志性的光头、冷酷的微笑，加上充满煽动性的言论，俨然成为人类再次进化的救世主。游戏制作团队塑造角色的独到之处在于，他们为凯恩设计了一个模糊但引人入胜的背景，许多信徒认为他是亚当的长子该隐，凯恩似乎已经活了千年之久，他是否是人类？他的最终目的如何？制作者一直隐而不表，反而促进了玩家热烈的讨论与猜测。

凯恩的邪恶是纯粹而狡诈的，很少夹带普通人的情感，比如他曾在摄影棚中捏造了一次虚假的屠杀平民事件，指责游戏中被设定为正义方的GDI是幕后元凶。在此后的战争中，他利用核导弹击毁了GDI位于地球轨道上的总部费城空间站，并诱使GDI官僚的领导层落入自己的陷阱，让数十万人类在离子炮引发的爆炸中丧生。而对于那些身受泰伯利亚矿威胁，感到绝望的人类而言，凯恩则是他们的救星，在《命令与征服2》结尾，凯恩发表了一段著名的演讲：“这个早晨是人类历史上最辉煌的早晨，和平已经降临了。这是一份赋予每个男人、女人和孩子的礼物，来自Nod兄弟会。胜利！不仅是我们的人民，而是我们的种族！疑惑的时代已经结束了，一个目标，一个信念。泰伯利亚是前途和生命。今日，太阳升起照耀着一个新的世界、一群新的人民。结局……是新的开始。”

很难想像，与GDI争斗十余年的凯恩会主动向GDI求和——并非出于阴谋，这一切在“《命令与征服》系列”的最终章《命令与征服4》中成为了现实。游戏制作团队在设计一个所有人意想不到结局的想法中难以自拔，竟然背离了游戏故事的基本框架。凯恩为了拯救人类而忍辱负重，以往只是有些官僚的GDI，俨然变成了反派，愚蠢的阻挠凯恩的计划。似乎过去对于凯恩邪恶、冷酷无情的刻画，只是为了在此时凸现他的正义。显然，EA的开发团队低估了玩家的智商，更令人无法忍受的是，他们还降低了凯恩的智商，在《命令与征服》最新的两款作品中，凯恩不仅受到了女下属Alexa的蒙骗，甚至在面对男人婆詹姆斯上校时，也险些阴沟翻船。要知道，角色善恶的转变，需要充分合理的逻辑与情节来支撑，否则只会显得古怪而突兀。


■充满领袖魅力的凯恩。


■凯恩向玩家下达命令。


■《命令与征服4》结尾，凯恩告别地球。

命运变化 麦克·怀特

包含人物和情节的游戏，总会有命运的转圜，在游戏史上，有太多值得铭记的因命运而改变或者成功改变命运的角色。如果要谈及命运引发的连锁反应，《恐龙危机2》就是一个不错的例子。事实上，随着使用重武器的男主角Dylan Morton在游戏中替代了前作的人气女主人公Regina，就注定了这一系列未来暗淡的发展前景。游戏中，Dylan Morton遇到了一名神秘女孩，她好像认识自己，甚至想用手去摸Dylan的脸颊，虽然能够镇定的对付凶残的恐龙，此时的Dylan却有些吃惊。后来谜底揭晓，女孩来自未来，她正是Dylan Morton的女儿保拉。在游戏结尾处，保拉被砸伤不能动弹，Dylan Morton毅然放弃了逃离的机会，选择留下来陪伴自己的女儿。在剧烈的爆炸中，两人并没有死亡，事实上，父女俩在不久之后将要改变另一个人乃至全人类的命运。

尽管《武装生存者3 恐龙危机》是一款平庸的游戏，但主人公麦克·怀特的经历很好地体现了“命运改变”的精髓。时间回溯到1943年的太平洋上空，美国空军驾驶员麦克·怀特的战机被敌人的炮火击落，在他跳伞后，敌机向他呼啸而来，在千钧一发之际，时间突然凝固，随后敌机全部消失了。落地后的麦克·怀特遇见了一位女孩，在帮助她消灭了来袭的恐龙后，他知道了女孩的名字：保拉，随后又见到了保拉的父亲Dylan Morton，父女俩希望麦克·怀特拯救全人类，但是代价是他本人也会光荣的死去。麦克·怀特当然一口回绝了他们的请求，不过Dylan Morton最终成功说服了他，理由很简单，如果不是时空裂缝，麦克·怀特早该死在敌机的炮火下，如果能够拯救人类，自己的死岂不是有了更大的意义？

事实上，在很多游戏作品中主角都会面临命运的抉择，是生存还是死亡？通常，他们都会选择牺牲小我，而动力往往来自爱情。麦克·怀特和保拉暗生情愫，在两人最后离别之际，保拉充满深情地向他说出了“我爱你”……麦克·怀特回到了自己的时空，此时敌机正向他开火，回到未来的保拉将这些子弹逐一抵消。游戏制作者们很善于通过命运的变化，来促进角色的发展与成长，爱情永远是其中令人信服的决定性因素。《刺客信条》的真正主角，酒保Desmond Miles被圣殿武士组织抓来做实验，他逐渐和实验员Lucy产生了感情，Desmond透露了自己的童年经历，Lucy帮助他成功逃跑，这条暗线推动了后续情节的发展，在Desmond受Juno的精神控制，失手刺伤了Lucy后，两个人的命运牵动着不少玩家的心，而这恰恰是角色驱动游戏发展的成功范例。


■Dylan Morton ■保拉 ■麦克·怀特

身世变化 约修亚

在众多RPG游戏中，主人公的身世总是充满着各式各样的谜团，有时是父母失踪，有时则是遗忘记忆，或者拥有不为人知的身分。总之，主角的身世一定要有未解之谜，而在真相水落石出时，往往会将游戏情节推向高潮。虽然手法老套，但的确行之有效，一些聪明的游戏开发商在主角身世变化上也玩出了一些新花样，比如《英雄传说 空之轨迹》的男女主人公约修亚和艾丝蒂尔。前者平日里喜欢看书，吹口琴，外表冷漠，内心却十分温柔，在话剧中扮演公主，被很多玩家戏称为空之轨迹的“第一女主角”，而艾丝蒂尔则是一个认真、活泼，时常冲动，神经大条的女孩子。在两人成为正牌游击士的旅行中，发生了不少趣事，当卢安市长试图攻击艾丝蒂尔时，约修亚终于说出了有些另类的爱意表白：“如果你敢动她一根头发的话，我会不惜一切代价……让你尸骨无存。”

事实上，约修亚有着不为人知的黑暗过去，他是被称为“噬身之蛇”组织的杀手，在知晓自己的身世后，痛苦不堪的约修亚独自踏上对抗噬身之蛇的道路，而在这之前，艾丝蒂尔向他表白了心意，约修亚亲吻了她，并坦白了自己的过去，最后将口琴托付给艾丝蒂尔，选择了离开。这段身世变化的情节，不仅让两人的感情有了实质性的改变，也承上启下了故事的发展。在游戏的续篇中，约修亚重新回到了杀手的身份，表情变得冷酷无情，而艾丝蒂尔则踏上了寻找爱人的旅程，前作的裤装也被更加女性化的短裙取代。在游戏中段，艾丝蒂尔和约修亚终于再次相见，后者也说出了会在身边永远保护她的感人话语。《英雄传说 空之轨迹》主人公的身世变化，并没有带给玩家牵强附会的感觉，相反，不但让续作变得顺理成章，而且推动了人物关系的深入发展以及角色的成长，可谓一箭双雕。


■女装版的约修亚 ■约修亚





▲《生化危机5》威斯克的最终变异。

能力变化 威斯克

在《生化危机》中，作为阿尔法小队队长的威斯克，主要在游戏开场和结尾处有过两次登场，总带着一副墨镜的神秘装扮给玩家留下了深刻印象，不过，那时的威斯克与其说是一个成功的阴谋家，不如说是自食其果的叛徒，当他揭晓自己是安布雷拉公司在警局的卧底后，很快便被暴君杀死了。事实上，如果这个人物真的在此处嘎然而止，《生化危机》不仅将失去一个充满压迫感，具备十足气场的魅力角色，整个系列的发展也会因此黯然失色。三上真司们的高明之处在于，不仅让威斯克复活，具备了超强的个人实力和智力水平，而且依旧保持着浓厚的神秘感，在短暂的出镜时间里，他成为所有阴谋的源头以及剧情的核心推动力量，正当玩家大呼过瘾之际，威斯克又会迅速离场，留给玩家无尽的想像空间。在很大程度上，威斯克犹如控制大坝的阀门，直接决定了"《生化危机》系列"剧情的精彩程度。

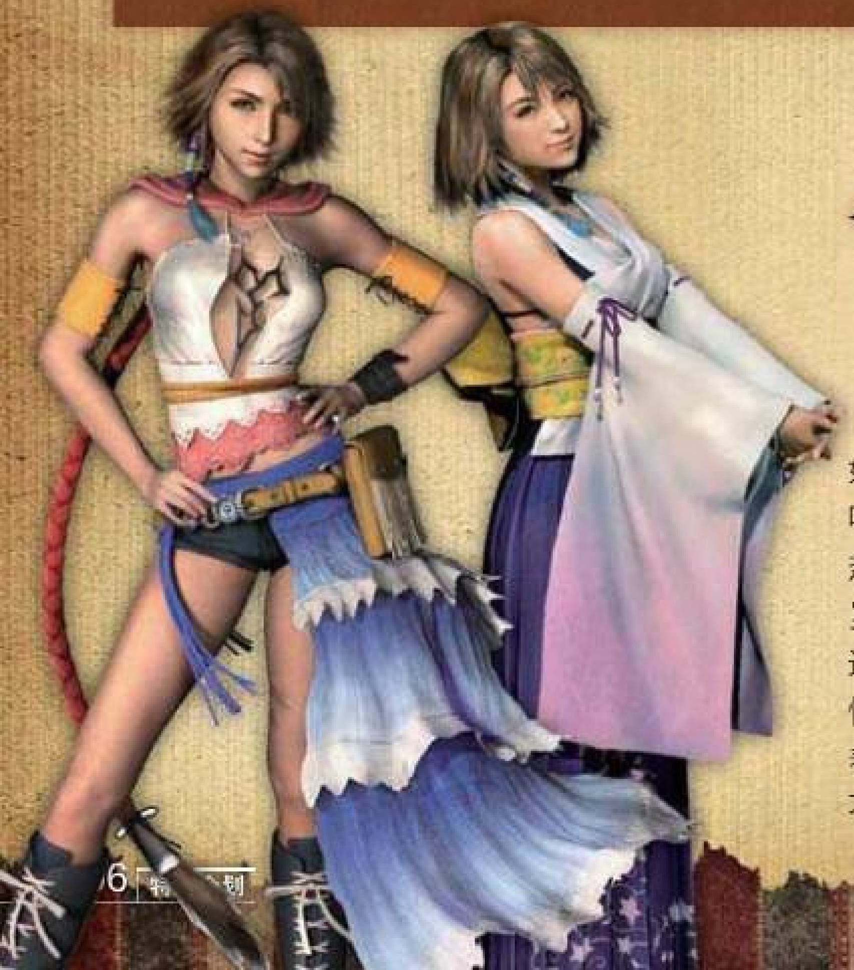
在威斯克的个人档案中披露，他不仅是安布雷拉公司的情报特工，而且拥有生物工程学位，在面对暴君时，他在自己的身体内注入了病毒，因而获得了超强的实力。在《生化危机5》之前，威斯克几乎是一个不可能被击败的角色，除了变异为蚁后形态的阿雷西娅曾让赤手空拳的他吃过亏，克里斯也只能勉强和威斯克打成平手，艾达・王和吉尔曾先后被威斯克控制，克莱尔在洋馆初次面对他时，被威斯克一掌击飞，甚至老谋深算的斯宾塞也倒在了威斯克面前。不过遗憾的是，威斯克凶狠强悍的气场，最终不敌《生化5》制作人竹内润拼命上位的野心。在《生化危机5》的结尾，两枚火箭弹终结了威斯克的传奇，他最终跌入岩浆灰飞烟灭。作为游戏的核心人物，他在铁杆玩家群体中拥有十足的号召力，被如此草率的处理掉，显然值得商榷。

价值观变化 希丹和比比

希丹，年轻的盗贼，热爱冒险，对朋友十分仗义，当嘉妮特公主在魔之森被绑架后，他出手相助的原因是：她很可爱，并处在危险之中，这样的理由就够了。而当希丹发现自己能够看懂从未在盖亚大陆使用的文字背后的真相时，他意识到自己只是加兰德的工具，他的任务是用盖亚的生命来拯救干涸的泰拉大陆，这些残酷的事实击倒了希丹，他离开了伙伴，开始自暴自弃。为了促成希丹思想的转变，制作组特意为他安排了一组连续的战斗，就在他一个人即将不支倒下时，伙伴们纷纷出现，大家一起鼓励他，"你不是孤独的"，终于理解伙伴和友情含义的希丹，大声地宣告，"我们回去吧，这一次，大家都在一起。"正是由于价值观的深刻改变，让希丹由一个冲动的少年成长为敢于担当的英雄，他不但学会了该怎样向嘉妮特公主表达爱意，也在最后时刻毅然决定回去找 Kuja，"因为每个人都该努力地活着。"

爱情，友情乃至生命的意义，是很多游戏试图传递的价值观，尽管内容缺乏新意，但在日益浮躁的现代社会，这样的价值观依然是弥足珍贵的。相比角色本身能力数值的提升，或许价值观的变化，才真正代表着他们实现了个人成长。当《最终幻想Ⅸ》中的黑魔道士比比，看到自己的同类——是由机器生产的人造军团时，内心陷入了深深的失落与迷茫中。在他知道自己的生命很短暂，或许只能存活一年多的时间后，制作组为他安排了"墓前对话"的情节，黑魔导士 288 号在自己同伴的墓前，对比比说道："我不想停止，也许我会离开这里，但是和大家生活在这个村子让我感到快乐，这种快乐远远超过了我对死亡的恐惧。难道你不是这样想的？和朋友在一起，带给你生命的意义。"正是这段精彩而难忘的旅程，让比比从一个胆小，经常摔倒的孩子，成长为盖亚大陆的英雄，正如游戏结尾打出的那段话："生命并不永恒，但只要大家互相帮助，生命才会过得更加充实。"对游戏角色的塑造而言，同样如此。





性格变化 尤娜

透过《最终幻想Ⅹ》中人物的着装，可以很好地反映出他们的性格特点，就像尤娜常穿的召唤士长裙，既温柔、抚媚又内敛，安静。当阳光、热情，有一些叛逆的泰达出现在她的面前时，16岁的少女情窦初开，所以才有了在基里卡请求泰达留下，以及在去往鲁卡的船上为他打抱不平的情节。然而，面对延续了千年的浩劫，尤娜背负着深重的责任，她可以用微笑来迎接死亡，但却不能在心爱之人面前吐露心意，即便是在幻光河那个美妙的夜晚。在游戏的结尾，为了打败辛，尤娜牺牲了自己的召唤兽，并在飞空艇上和泰达生死离别，这一幕早已成为游戏史上最感人至深的段落。在永远的那基节上，尤娜深情地说道："永远不要忘记曾经为我们付出过的人们，他们将永远在我们心中。"尤娜在海边一遍遍地吹着泰达教她的口哨，然而，泰达还会回来吗？

《最终幻想 X-2》的开发，尽管是 Square 的商业决定，但无疑迎合了玩家们的呼声。在本作中，制作团队大胆的对尤娜从着装风格到性格特点进行了重新包装，游戏开场那段精彩而劲爆的演唱会，让不少玩家大呼过瘾。尤娜热力四射的短裤裙装加配枪的造型，以及跃起后，在空中回转的曼妙动作，展现了和前作截然不同的野性气质。尽管从剧情角度考虑，尤娜性情变化显得有些突然，但是更加符合玩家们的期待。通常在

款游戏中，主角性格发生逆转并不合理，但在系列作品中，如果适当改变角色的一些性格特征，或许会起到意想不到的积极作用。在达成一系列条件后，玩家会迎来《最终幻想 X-2》的完美结局，泰达从海中重新回到了这个世界，与尤娜紧紧地抱在了一起，此时此刻，他终于对尤娜说出了一句感叹——同样也是玩家们的心声："你呀，真是变了啊！"

除了形象 其他都发生了变化 阿雅

《寄生前夜》中阿雅 25 岁，在《寄生前夜 2》里她度过了 27 岁生日，到了《第三个生日》，无数老玩家眼中的性感女神阿雅已经 38 岁了。很难想像，野村哲也会让阿雅的形象继续"与时俱进"下去，在一定程度上，焕发青春不仅仅是针对这一游戏品牌而言。在游戏中，阿雅和 Kyle 准备在教堂结婚，一群特警突然闯入并开枪射击，妹妹 Eve 为了拯救阿雅，通过线粒体的能量转换，占据了阿雅的身体，但同时也失去了作为 Eve 的记忆。在游戏结尾，阿雅命令恢复记忆的 Eve 向自己开枪，而这一步将由玩家亲手完成。最终，Eve 永久占据了阿雅的身体，而阿雅则牺牲了自己的生命，阻止了线粒体的再生。在游戏角色设计史上，很少有像《第三个生日》那样的例子，在不改变人物外形的情况下，成功换掉了角色的"灵魂"。尽管这样的设定让老玩家在情感上难以接受，但只要想到新的阿雅——御姐身、罗莉心的事实，你就会迫不及待地盼望《第四个生日》早日降临。



身体变化 雷电

在《潜龙谍影 2》发售前，小岛组成功的隐藏了雷电存在的事实，当全球玩家在游戏的序章，一如既往的操纵熟悉的斯内克同利奎德·斯内克展开厮杀时，接下来的游戏情节，让所有人都大吃一惊。这是一个和斯内克相似的身影，当他打开氧气面罩，露出飘逸的白发，雷电的初次登场，使得不少玩家如坠深渊。美型的白面小生形象，彻底让"《潜龙谍影》系列"告别了老男人俱乐部的名声，由于同斯内克的形象反差甚大，不少玩家对更换主角的行为表示不满。尽管雷电在联邦纪念馆屋顶上的父子对决格外精彩，但她始终无法褪去白面小生的形象，于是，小岛组采用了一个剑走偏锋的办法。雷电为搭救奥尔佳的女儿，潜入爱国者组织的基地，不幸被抓获，并被改造为除面部、脊椎以外都是机械的半人半机器的"完美战士"。

从美型青年到生化忍者，雷电完成了一次华丽的转身，使用高周波刀，独自一人就可以摧毁一整队的 Gekko，拥有恐怖实力的雷电，因为自身身体的变化，终于赢得了"《潜龙谍影》系列"第二男主角的地位。他的眼神不再像多年前那样青涩，而是充满了仇恨。在与宿敌梵普对决时，他不惜自残，早已将生死置之度外。在两臂尽失之际，他用嘴衔刀，帮助斯内克断后，那句"这一次，换我来保护你，Snake。"点燃了玩家们的热血之心！在《潜龙谍影 4》结局中，雷电的身体被恢复原样，在病床前，他与妻子 Rose 和孩子相拥在一起。在斯内克的传奇完美终结后，雷电无疑将扮演更加吃重的角色。尚未发售的《潜龙谍影 崛起》将继续以雷电为主角，讲述他在《潜龙谍影 2》和《潜龙谍影 4》之间发生的故事。因改变而更英雄，雷电当之无愧。


■雷电在《潜龙谍影2》中的原始形象。


□《潜龙谍影4》中雷电的生化忍者形象。


■雷电在《潜龙谍影 崛起》中再次变形。

形象变化 但丁

《无名英雄 2》开发过程中柯尔的形象几经变动，最终制作组 Sucker Punch 迫于玩家的呼声，决定继续使用原版形象。帝国城的英雄实属幸运。流淌着恶魔血液的但丁就没有那么走运了，尽管曾将地狱中的恶魔"虐到哭"，但这一次哭泣的对象换成了他自己。位于西班牙一隅的 Ninja Theory 公司在形象设计上走火入魔，将一贯潇洒、不羁的但丁改头换面，全新的形象犹如瘾君子，颓废而冰冷的面孔，与昔日哥特风格的但丁大相径庭。或许在新的制作组眼中，《鬼泣》的风格就是单纯的喧哗和耍酷，然而实际上，这一系列经久不衰的根本原因，恰恰是但丁本人的人性与温情。复兴一款老牌游戏，并不需要将一切都推倒重来，在角色相貌上做出改变是一件非常容易的事情，但这一行为也面临着让角色失去灵魂的风险。无论 Ninja Theory 公司多么努力，"但丁毁容"无疑是游戏业近年来最具争议的、有关角色形象变化的负面事件。





■从大帅哥到吸毒青年，但丁的毁容让女粉丝们伤心欲绝。

邪魔院

小编带你走进日本

《日常》是一部相当恶搞的动画，各种NETA也无厘头至极。只是……京阿尼不得不承认这部动画的笑点有时过“高”了，不少桥段你必须反复看几遍才能看懂。即便如此，在这部作品中我们还是可以认识一些有趣的东西，值得发掘的东西很多，推荐大家一看。

东瀛采风

达摩不倒翁



在传统日本影视或动画作品中，我们经常能见到一种极具日式风味的红色玩偶，它有这样一个名字——达摩。

“达摩(daruma)”简单来说就是我们熟知的不倒翁，属于日本传统工艺品的一种。之所以被叫做“达摩”，据说与中国禅宗始祖达摩祖师面壁九年的故事有关。“达摩”在日本是极为常见的吉祥物，根据不同的原型与发祥地，达摩又被分为诸多种类。虽然达摩的种类五花八门，但他们都有一个共同点，那就是新的“达摩”都没有画上眼睛，这是因为购买者要在许愿时画上一只眼睛，待愿望实现后再画上另外一只眼睛。很多人初次见到没画眼睛的达摩，都会误以为是制作过程中的瑕疵，其实这是不对的。



达摩的衍生玩具　这是一种圆柱形的达摩玩具，除了最上端的主体以外，它的下端被分为若干个等高的关节。以一个小锤子从侧面迅速敲击这些关节，减低达摩的高度并保证整个过程中其余关节不被击倒或击飞，这就是这种像叠塔一样的达摩玩具的玩法。这是一种非常考验技巧的小游戏，不过游玩时也要注意周围环境，因为被击飞的关节很有可能击中自己或他人。(笑)

暑期的日本节假日

梅日

其实所谓的“梅日”就相当于我们所说的梅雨天。这一天日本没有特别的节日祭典，电视台只会在天气预报提醒国民要注意霉变，注意进入雨季之类的话语。日本传统的家居结构(尤其是地板)最头疼的问题莫过于潮湿与霉变，因此大多数日本人对于梅日的到来总是会提前做好准备

夏至

6月21日是地久天长的夏至之日。也就是一年中白昼最长的日子，从此盛夏开始，在中国的有些地方习惯在这一天吃面条，以表示长远。而在日本，一年里面四节分的当天都是规定放假的。还有一些远离大城市的地方，民众们还保留着中国已经失传的祭祀习俗。例如在三重县伊势市二见町，那里的人们习惯在夏至这一天到海边的夫妻岩集体沐浴。当然，男人穿着白色短裤，女人穿着白色长裤，进行着一系列庆典活动。

流行与生活

秀出手机时尚——DEKO文化

日本的女孩子总是喜欢走在流行的最前沿，从衣着到化妆，她们用尽一切办法去装扮自我，甚至连随身携带的手机也不会漏过。本期“邪魔院”就为大家介绍日本的手机装饰文化，让各位领略一番日本女孩子们流行与时尚。


■精致的DEKO装饰让手机变得可爱且充满个性。

手机装饰在日本被称为“デコレーション/decoration(装饰)”，而经过手工修饰的手机便简称为“DEKO电”。将人造水晶颗粒以及其他小饰物通过粘合剂紧密地贴在手机外壳的表面，DEKO的原理就是这么简单。话虽如此，不过想要将五颜六色不同形状的小小颗粒粘贴成各种可爱的图案，估计也只有心细手巧的女孩子才能做到。

从诞生的角度来说，手机的DEKO文化灵感来自于日本的指甲彩绘，从最初对指甲进行涂抹方式的彩绘，到后来在指甲表面镶嵌一些珠子，“嗅觉”敏锐的女性逐渐将这一元素融入到手机之上，这才有了现在风靡各地的“DEKO电”。


■连iPod也可以DEKO,只是这样使用起来会不会有些扎手呢?

在日本的街头，经常能看到经营“DEKO电”服务的店铺，店内提供各种款式的造型搭配。顾客既可以将每种款式所需的饰品素材买回家自己DIY，也可以直接支付一定的费用委托店家进行加工与修饰。“DEKO电”之所以在日本如此流行，有一条很重要的原因。日本人对翻盖式手机情有独钟，尤其是年轻女性。空荡荡的手机外盖千篇一律，实在是不符合流行的审美，于是女孩子们就将这块方寸之地加以利用，改造成为展示自我个性的魅力舞台，小小的手机从单纯的通讯工具变成了一个时尚的随身饰物。

如今不仅仅是手机，诸如文具、眼镜、耳机等日用品也成为了女孩子们争相DEKO的对象。而在韩国以及中国等亚洲其他地区，这股小小的流行旋风也在迅速蔓延开来，有爱的女生赶紧加入这一行列吧～(笑)


■店铺中琳琅满目的DEKO款式应有尽有。

北欧女神

—人物资料—

亚莉 · 瓦尔基里
Ahly Valkyrie
年龄：25 岁（人间换算）
种族：阿萨神族　神职：灵魂选定者

蕾娜斯 · 瓦尔基里
Lenneth Valkyrie
年龄：23 岁（人间换算）
种族：阿萨神族　神职：灵魂选定者

希尔梅莉亚 · 瓦尔基里
Silmeria Valkyrie
年龄：21 岁（人间换算）
种族：阿萨神族　神职：灵魂选定者

●作者：西达 ●软件：Photoshop 7.0 ●用时：约 40 小时

来自天界的命运三女神——长女亚莉、次女蕾娜丝和三女希尔梅莉亚，她们受主神奥丁派遣来到凡间收集战士的亡魂，同时她们也是率领战魂们作战的女武神。将凡人死后的战魂送往英灵殿并成为对抗诸神黄昏的勇士，这就是命运赋予三女神的使命。

女武神本有着属于自己的身世，她们的记忆在人类和神之间徘徊。为了避免女武神的精神领域因此而产生不确定因素，奥丁下令芙蕾将她们内心的人类良知封印。于是，看破众生命运的三女神，却惟一无法解读自己的过去或是未来。哪怕是再刻骨铭心的伤痛，也被化为永远不能释怀的忘却。

这一次，重返人间的她们选择与自己的命运而抗争。

文：九兵卫

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达&恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★做完E3特刊之后，编辑部的众小编一起到附近的水上乐园玩了一天。有几位不知深浅的新人赤膊上阵，结果被严重晒伤。去年还是新人的奈落看到终于有人蹈了他的覆辙，表示非常欣慰。当然也有纱迦这样的钛合金皮肤男，不抹任何防晒霜在太阳底下晃4个小时，全身安然无恙，不禁令新人们羡慕嫉妒恨。

★华尔兹受邀出席SCEH的记者会，准备参加《街头霸王对铁拳》媒体对抗赛。结果掏出早已办好的港澳通行证一看，上面赫然写着"仅限团体"，当即石化。于是只好由胜负师和九兵卫继承其遗志参加比赛。华尔兹购入新型X360的计划也因此而破产，不过看到众编递上来的满满的购物清单，他也不由得在心里找回了一丝平衡。



深圳 宁亨：看了E3特刊上第63页的《潜龙谍影 和平行者高清版》介绍之后不禁有些迷惑，怎么前面说有奖杯要素，但后面又说不支持奖杯系统呢？到底哪个是正确的？



在E3展刚召开的时候还不太清楚《潜龙谍影 和平行者高清版》支不支持PS3的奖杯系统，有奖杯要素是官方的原话，不过有可能是指游戏中自带类似奖杯的要素，但和PS3的奖杯系统不一样。目前后续情报已确认本作会有X360版，由于X360游戏（除独立开发游戏外）均有成就，因此本作的X360版必定支持成就系统。如此说来，PS3版应该也会支持奖杯系统，奖杯迷们可以期待一下！另外广告一下，下期会有高清重制游戏大特辑。

Email 斯介克汀：《龙之皇冠》的亚马逊女战士设定太……找不到形容词啊，萝莉的脸蛋加御姐的胸部，紧接着是彪汉的身材，受不了啊。



这是Vanillaware进军西方市场的探路石，所以人设方面也为了配合西方审美做出了调整。虽然造型雷了点，但如果游戏确实好玩的话，人设还是会被玩家们接受的。这点我对Vanillaware还是比较有信心的，哈哈哈。

本期名场面

爱的证明

纱迦和奈落两位水果粉第一时间入手 iPhone4 后，每当游戏厂商于 ios 平台推出任何周边产品（例如角色闹钟）时，就会拼命游说其他编辑为了这些周边购入 iPhone4。不过显然这不足以成为其他人花重金的充足理由，尽管之后也有几位编辑购买了 iPhone4，但大家看重的都是 iPhone4 的广泛实用性而非某几个软件。前不久，就连九兵卫老师也加入到了 iPhone4 的用户群中，纱迦与奈落自然甚为惊喜，急忙询问九老师因何契机才决定购买 iPhone4。只见九老师淡定地说："我看到一个《轻音少女》的壳子很好看，就买了回来。后来觉得买了不用太可惜，于是就买了 iPhone4……"听罢，纱迦与奈落二人顿时石化。其他编辑纷纷表示"不愧是九老师，之前那些买 iPhone4 的理由实在是弱爆了！"

随风而去

某日清晨，狼来了同志正疾奔在赶往编辑部的路上。忽然，毫无征兆地一场狂风暴雨从天而降。虽然此时狼来了距离编辑部已不足 200 米，但在瓢泼大雨面前他还是果断理智地选择了找个屋檐避雨。正在他焦急等待雨势转小的时候，透过白茫茫的雨帘，他看到马路对面出现了一个熟悉的身影——只见八重樱撑着一把蕾丝花边的洋伞悠然漫步于雨中，显得无比闲庭信步。忽然，一阵狂风吹起，洋伞在风力的作用下企图挣脱八重樱的手飞向空中，而拼命抓住洋伞的八重樱似乎也要一并被卷入空中。这一瞬间，狼来了仿佛看见了爱丽丝与她的小阳伞，于是他立刻掏出手机，群发了一条短信给全体编辑。而当落汤鸡一般的八重樱抵达编辑部时，她"随风而去"的趣闻已经是人尽皆知了。



游泳高手

编辑部前些日子组织去水世界游玩，各路游泳高手都跃跃欲试。其中纱迦的水平据说是（业余）比赛级别的，洛克也自诩海边长大的少年（青年），新编华尔兹更是备好了泳帽、高清泳镜（动机不详）、贴身鲨鱼皮泳裤等专业装备。大家都说一定要到水里一较高下，看看谁才是编辑部第一蛙人！其中奈落在一旁低调不语，八重樱期待地问奈落是不是游泳高手，只见奈落像 70 年代电影男主角一样推了推眼镜，道："我游泳还可以，尤其擅长 Quan 泳。"

水世界游玩当天，大家都像入溪的鱼儿一样愉快地在戏水，唯独不见奈落……夕阳西下的时候大家才终于发现：在泳池浅水区（一米不到）的一隅，一只橙色游泳圈内，卧着一位长发青年，鼻孔微张且面带微笑……其水平视线正好覆盖众多比基尼少女的腿部……大家顿悟，这尼玛就是传说中的 Quan 泳（带着救生圈游泳）啊！

本期流行游戏

《深渊传说》

洛克、九兵卫、狼来了

我的"狗眼"啊！

——开了 3D 在大地图的森林地带因为拖慢而转晕了的狼来了道。

《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3》

洛克、八重樱、奈落

泡澡神马的，我才不想看呢…………

——众编指责洛克玩游戏目的不单纯，洛克无辜地辩解



《苍翼默示录 连续变幻 2》

九兵卫、纱迦、狼来了、洛克等

最近编辑部的游戏室感觉就像变成了《BBCS2》的专属街机厅，休息时间各种满员……

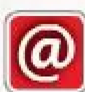
——对极度沉迷的众编望而兴叹的九兵卫

《暗影诅咒》

天行者、奈落、纱迦

加西亚真勇敢，这样的女朋友也敢要。

——天行者对于加西亚一直追随不停地被断头剖腹的女朋友表示很不理解



Email WOLFLANG：一直听说纱迦是个很厉害的成就犯，只是无缘得见。高考考完终于买了 X360，上 LIVE 加了纱迦好友，发现他的成就原来只有 14 万。我听说世界第一有 50 多万，这差距未免也太大了吧，哈哈。



呵呵，世界第一的成绩伤不起。其实呢，虽然本人算是个准职业玩家，游戏时间相对充裕，但是因为工作需要，还要分给 X360 之外的机种不少时间。像 PS3 上的两个《白骑士》就耗了本人近 1500 小时的游戏时间，如果把这个时间用来拿成就的话，至少能多拿 10 万点成就吧，哈哈。另外这里也提醒一下，成就犯并不是只有追求总数这么一种的哦，还有追求完成率、挑战高难度游戏、达成特定数字等等多种玩法，像本人就是追求完成率的。总之，不管怎么玩，开心就好。



277 期《生化危机 佣兵 3D》的勋章列表（P156 页右上）中，编号 L5-3 的勋章获得方法有误，正确的勋章名称和解锁条件应该是：【ジェネラル、获得其他 49 枚勋章】。

聚会预告

韶关第二届天下聚会
高达VS高达个人赛

玩家交流，游戏竞技，模型展示，你敢不错过吗?

本次聚会我们将全力组织一次高水准的高达VS高达NP的比赛，鉴于本土掌机爱好者越来越多，一般的线下聚会或比赛水平越来越高。所以我们这次组织本土第二届天下聚会，进一步推动本土掌机文化发展。这次活动会比以往的活动都更加专业和公平。



本次比赛奖品也非常丰富哟！第一名是万代的MG飞翼零式高达模型，第二名是万代RG强袭高达，第三名万代HG独角兽（毁灭者模式）高达模型。比赛结束后还有幸运大抽奖活动，奖品是万代HG OO高达七剑装。活动当日还有模型展示哟！

赞助：国王电玩
场地协办：乐游桌游吧
联系人：M叔（叶恩成）
时间：8月13日上午9点接受现场报名
地点：步行街文华大厦2楼（乐游桌游店）
联系电话：15992980846
肛大木掌机交流群：80950649
参赛费：20RMB
我们口号：天下机友是一家。

南京联盟——天下聚会

南京(国际)动漫科技嘉年华
南京本土ACG文化交流盛会

■家用机强势游戏试玩体验活动，掌机争霸战，南京本土动漫作品展播，女仆咖啡店带你畅游ACG世界

■以《三国杀》为代表的众多桌游卡牌对战交流

■另外还有N多热血比赛，海量神秘礼品等你拿！

时间：8月2日~8月4日
地点：南京文化艺术中心——南京市玄武区长江路101号
联系电话：18651602512
联系人：反叛的阿斯兰
南京联盟超级群：51100802（加入时输入验证ACG）
我们口号：天下玩友是一家，南京联盟是你家

另外还有众多周边和UCG书刊礼品等你拿！

沈阳P联盟“以游会友”主题玩家聚会

聚会名称：沈阳P联盟“以游会友“主题聚会
活动口号：以游会友，边玩游戏，边交朋友
预计人数：80人
预计花费：35元/人（含中午饭与饮品）
时间：2011年8月14日10：00至17:00
地点：辽宁省沈阳市大东区大什字街80-1大悦城B座西塔鹏兴苑1604棋卡酷桌游吧
（找不到地点的人，可以给主办者打电话，届时工作人员将会帮助您来到会场）

比赛项目：
PSP游戏　家用机：
《怪物猎人3》、《街头霸王4》、《山脊赛车2》、《皇牌空战2》、《高达对高达next plus》

活动项目：
1.psp联机对战（届时工作人员会带电脑。）
2.PS3, X360, Wii试玩
3. 互动游戏
4. 桌游
5. 幸运大抽奖

报名方式：
1. 报名QQ群：111230166（加入时注明天下聚会） 2. 报名QQ：361032673（加入时注明天下聚会）
3. 报名邮箱：361032673@qq.com　4. 报名手机：18842306701



@ Email 旺仔小馒头：终于熬过了高考，解放后的头一件事就是去香港大玩特玩一番！去年有一期杂志上刊登过一篇《香港御宅游基础攻略》，我按照杂志上写的找到了信和，这里的游戏店果然够有气势！我踏进店门之后就想赖在里面不走了，无奈荷包容量不足，没办法把心爱的游戏一一请回家啊，大哭ING。

哈哈，这篇攻略能发挥上作用真是太好了~遇到荷包空空的情况时，就请默念“冲动是魔鬼”自我反省吧，笑。

@ Email EvoConquest：276期里天行者在读编往来里回复的两句话让我有点疑惑（就是关于核心和手柄游戏的那个），我一直想不明白为什么一直有人认为用手柄打FPS是核心的表现呢？我认为现在高端PC能表现出比主机更好的画面效果，而且键盘鼠标也比手柄有更好的操作性，PC应该也是FPS游戏的发源地，这就让我很难理解为什么用手柄玩就显得核心了，我觉得应该是一样的。

天行者　你说得没错，我也赞同你的说法，PC上FPS游戏的优势有目共睹，专门拿一页来放也说不完；反观家用机的FPS，有什么优势呢？也有，借用我朋友的一句话就是，“手柄有振动”，当然还有其他因素。总之家用机也好，移动设备也好，PC也好，玩自己喜欢的游戏就好，管它核心不核心。

Email 徐铮：贵刊的《黑色洛城》攻略制作精良，令人满意，不过本人在使用过程中发现，惟独第9个案件照此攻略打没有拿到5星评价。我一开始以为是贵刊的错误，但本人照着打第二遍的时候发现又对了，真是百思而不得其解。另外想问一下，该案件最后一个任务应该是选 Doubt 吧？

金馆长：最后一个问题是选 Doubt 没错，本人在攻略中没能明确指出，算是个失误吧。关于你的问题，也有另外几名读者提出过，这是因为本游戏提问的顺序事实上是根据你收集证物的顺序而变化的，所以本人在攻略中尽量把每个问题的内容都简单描述了一下，以防止大家在按图索骥的时候发生错误。当然如果你完全不懂英语就没办法了，幸好游戏可以反复挑战打过的案件，全5星不是问题。

Email 飞天傻：八重樱一脚踢翻无双总帅，高跟战靴威力不俗，356中若加入该武器就好了。

作为必杀技还可以，作为武器就有点……莫非是要挖掘出王元姬的女王属性吗？

太原 胡崇恩：终于放暑假了！不过暑假的游戏不给力啊，我只好玩之前留下来的游戏，结果发现有不少都没做攻略啊。远的不说，近的就有《爱丽丝 疯狂回归》、《梅露露的工作室》、《伊甸之子》。其实在这种游戏淡季，与其做一些没什么人关注的二三线新作，倒不如把那些当时没做的优秀作品补完一下呢。希望小编们能够考虑一下我的意见！ P.S.《爱丽丝 疯狂回归》，第一关打了三遍都没找齐全部道具，我哭了。

感谢你的意见，我们也是这么想的。你所提到的这3个游戏均会在下期制作攻略研究，此外还有一些游戏，还请期待！

Email 宇仔：请问第二弹优衣库怪物猎人T恤中国什么时候才有？

优衣库怪物猎人T恤第二弹现在已全面登陆中国各大城市的优衣库商店，每件99元，主题有狩猎猫、宠物猪、雷狼龙等等，还没有购入的同学们可要抓紧时间啦！

珠海市 柳叶潇风：277期第172页中的诺爱儿黏土手办很可爱啊，但"九卫兵"是谁啊？是九兵卫的弟弟还是……？（冥想中）

狼来了：其实这是九兵卫老师的2P身分！

八卦角

编辑部的"苍之魔道书"之争

《苍翼默示录》在编辑部的鼎盛人气应该归功于掌机版的发售。作为系列粉丝的九兵卫、狼来了和《掌机王》部门的小编白菜在工作间的空暇之际经常掏出机器来对战，由于战况相当地激烈，参战的小编们时常因为一个细节上的处理而扭转战局或遭到对手的逆转，此时由激动的众编口中传出的尖叫、叹息、欢呼等彼此起伏的声调感染着编辑部里每一个曾经接触过格斗游戏的小编，只可惜碍于对战时的延迟与不太顺手的操作，其他小编大多还停留在驻足围观的阶段而甚少有人投身于其中，当时掌机版的热战只吸引了《掌机王》部门里动机不纯的阿鲁和酷洛洛参与到其中。

虽然早前有传闻 Arc System Works 会在不久的未来将家用版的《BBCS》更新至街机的最新版本《BBCS2》，但没想到仅在掌机版发售还不到一个月的时间内官方就放出"确定于5月中旬提供免费升级包"的消息，编辑部里的粉丝们自然是狂喜乱舞。为了迎接家用版的到来，众小编摩拳擦掌日夜偷练，因为大部分人都只购入了PS3的摇杆，所以在经历了PSN延期恢复、港服升级包迟于日服放出、PSN商店维护中等事件后，家用版《BBCS2》才正式登上了编辑部的舞台。《苍翼》的小组织除了在每天中午的午休时间热战一把外，下班后留在编辑部里挑灯夜战的人也有不少，这股"青春"的劲头让钟情于《灵魂能力》的纱迦、《铁拳》的胜负师、《罪恶装备》的洛克、《街霸》的金馆长以及初尝格斗游戏的奈落和华尔兹都对《苍翼》产生了兴趣，在狼来了和九兵卫的积极宣传与带动下（也可以理解为煽动和拉拢），众小编陆续加入到《苍翼》的组织中，据胜负师说参与的人数都快赶超过当年的《铁拳》了。这里有个小插曲，每当游戏室里的众编战得热火朝天的时候，酷洛洛都会将下巴搭在游戏室外的窗台上作出无奈的观望状，其淡淡的忧伤令众小编心生怜悯，纷纷道出一句"可怜的孩子"后便继续进行紧张刺激的对战。原因？自然是因为当时的PSN商店没有恢复，"魔法少女"——白金的DLC还无法下载。

编辑部里的战斗越演越烈，开两台机器同时对战是时有的事，这时不知道是哪位小编提议举办《苍翼默示录》的编辑部大赛，此话一出立刻得到了"2D的纱迦"、"两圈投的胜负师"、"七伤拳的撸叔"以及"基佬洛克"、"基佬奈落"、"基佬华尔兹"的一致赞同（注）。于是，《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》的编辑部格斗大赛就在众编的积极响应之下应运而生，本期的游戏光环DVD为各位读者收录了比赛的精彩片段，千万不要错过。



注：选用Noel的纱迦，其2D一四一个准且能接上稳定的大伤害连段，于是得到了"2D"的称号；对胜负师所选角色——赤鬼的超杀指令投闻风丧胆的众编称其DD技为"两圈投"；洛克、奈落、华尔兹，由于三人都选用了在游戏中被设定为"恋兄"的如月琴恩，因此到了"基佬"的称号。至于"七伤拳的撸叔"来历，请参考本期游戏光环里的编辑部大赛。

后记 在编辑部大赛结束后的不久，《苍翼》组织的配置才勉强算达到基本水平。洛克、华尔兹和其他部门的小编相继购入了游戏和专用摇杆，酷洛洛也终于因为PSN商店的恢复而摆脱了"可怜的孩子"的阴影，只不过当他走进游戏室观战或参战的时候，大家都会说"哟，魔法少女来了"。最后，管家大叔 VALKENHAYN 因无人选用，选人画面中至今仍有一个大锁在他的头像上。

事与愿违



混蛋，不是说来游泳吗？为什么跑到这么高的地方！

没事的，眼睛一闭就下去啦！





Email 周星星：可能是《无名英雄 2》玩多了，一日做梦梦到街头艺人卖唱，还唱得五音不全，很是烦人，于是乎我立马放出一枚"死神闪光箭"将他镇压！但是过了一会发现这个艺人还在唱，我就拼命使出浑身解数向他招呼，却仍然阻止不了他的歌声。过了一会从梦中醒来之后才发现原来是我楼下有人在卖唱讨生活……真是日有所思，夜有所梦啊！

华尔兹 游戏玩多了确实容易引发中毒症，比如在华尔兹在玩《未知海域 2》时，由于有《无名英雄》主角柯尔的皮肤，所以经常在网战中跳起，试图用超能力滑行，结果被乱枪打成了筛子……

鹦鹉学舌

创意提供：读者牛骏









一刀有话说 Vol.33（特别版）



结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第 4 轮，也就是 6 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

获奖者：彭亮（北京） **作品：**1 号《雷狼龙套装》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

张琦（西安）	作品：2 号《汪达与巨像》	周飞（武汉）	作品：8 号《SAGA》
马睿（北京）	作品：4 号《女版马库斯》	MR.children（南宁）	作品：10 号《铃仙》
BWmk2（临海）	作品：11 号《玛格丽特》	绘鸟（郑州）	作品：9 号《炎王炎妃》
马睿（北京）	作品：12 号《女版但丁》	恶魔猫那娜（吉林）	作品：6 号《剑侠情缘》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 6 月份评选活动的获奖情况。



在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到"游风艺苑 2011 年 7 月最佳作品评选"的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 6 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：



1号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《原创魔法聚会》
作者：东方朔（广州）



2号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《失落的星球》
作者：JS 桑（上海）



3号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《原创泳装 MM》
作者：绘鸟（郑州）



4号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《恶魔城之夏诺亚》
作者：周琳（成都）



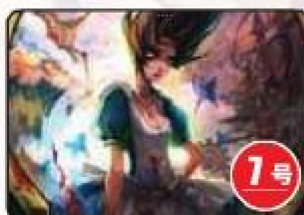
5号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《达德利》
作者：宣扬（北京）



6号

总第 277 期（2011 年 7A）
作品：《电波女》
作者：jian（广州）



7号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《爱丽丝 疯狂回归》
作者：木子翔（重庆）



8号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《死亡空间》
作者：EXAM（香港）



9号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《猎人 MM 时装秀》
作者：绘鸟（郑州）



10号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《塞尔达传说 时之笛》
作者：陈志远（珠海）



11号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《黑天使》
作者：DKLL（上海）



12号

总第 278 期（2011 年 7B）
作品：《凯瑟琳》
作者：奥丽齐（深圳）

Email kuxixi：看到杂志征集高考的话题，我这把老骨头也忍不住想怀一下旧，不知可以吗？本人 90 年代参加的高考，当时高考还是 7 月初，成绩于 7 月底 8 月初的时候公布。因此当时素有"七月考学生，八月考家长"的说法。我在得知成绩之前一直疯狂地打着游戏，最后得知成绩还不错之后，真是长出了一口气，然后就得意对爸妈说："现在就看你们的了！"接下来的一段时间内，我一直饶有兴致地看着他们为我的志愿而东奔西走，觉得总算为当初他们逼我补课出了一口恶气。现在回想起来觉得自己那时候的思想真是蠢啊！不多说了，祝各位老编小编事事顺利！

类似的事情小编高考结束后也曾经干过，现在想来确实有点后悔。父母的辛苦惟有自己也到了为人父母的年纪才能体会了解得到。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



北通"MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名


北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖 3名


北通球王 2(震动版)

6B 互动信箱礼品名单

大奖	北通MVP球王2无线六轴震动手柄			
	武汉	杨光		
一等奖	北通MVP特洛伊无线震动版手柄			
	珠海	邓俊杰	西安	周欣峰
二等奖	北通球王2(震动版)			
	长春	赵义日	成都	郭成启
	北京	高清伦		
三等奖	北通USB数据线312			
	上海	何弘邦	保定	马安腾
	天津	黄达厚	常州	陈裕镜
	深圳	孟岩行	太原	胡　牧
	广州	陈俊泽	济南	王辅权
	石家庄	吴元琛	连云港	成　行

三等奖 10名


北通 USB 数据线 312

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。



本期问题

1. 写出你认为的本期杂志的优缺点。
2. 你觉得目前杂志最需要改进的栏目是？
3. 大家对今年 TGS 报道有何建议。TGS 将于 9 月中旬开始。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部(收)



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
E mail：gamers@263.net

《游戏 · 人》41 辑、42 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑、第 14 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 14 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 1 辑，定价 19.8 元；第 2 辑，定价 24 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收)
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
E mail：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、18 辑、第 22、24、26 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 34、39、40、41、43、46、53、55、62、63、65 ~ 72、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 95 ~ 97、104 ~ 115、130、131、133、135、136、145、147、148、153 ~ 158 辑，定价 9.8 元；第 159 ~ 162 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 1、2、3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 44 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》《PSP 专辑 Vol.9》《PSP 专辑 Vol.10》定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》《PSP 专辑 Vol.13》，定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》《怪物猎人狩猎志 Vol.6》《怪物猎人狩猎志 Vol.8》，定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



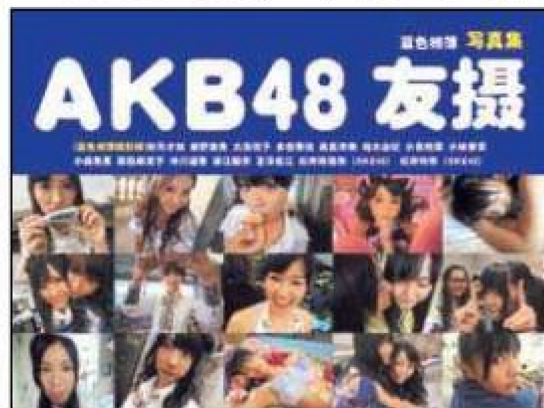
邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
E mail：ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期，定价 18 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部(收)
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
E mail：acg@vip.163.com



《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《AKB/48 友摄 写真集 蓝色相簿》，定价 28 元；《AKB/48 友摄 写真集 红色相簿》，定价 28 元；《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 辑，定价 19.8 元 / 辑；第 29 期，定价 22 元；《模神志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 57、58 期，定价 18 元。

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

我眼中的城市，城市眼中的我。 摄影 by 奈洛



★最近我因身体问题去医院做了个手术。手术说明单上写着“术后赠送豪华营养套餐一份”，我承认我比较没出息，看到“豪华”两个字就不由得大大期待起来。从麻药的昏迷中清醒过来之后，我震惊地看到我的床头摆着：一杯葡萄糖水、一杯蛋白质粉、两个白水煮蛋、两个比KFC的胡萝卜餐包还要小的面包……如果这就叫“豪华营养套餐”的话，那我家的一日三餐大约就是满汉全席了……

☆《权利的游戏》第一季完结，收尾恰到好处，非常期待第二季。如此气势恢弘、制作精良的史诗级美剧并不多见，建议还没看过的读者一定要找时间看一看，你绝对不会后悔的。

★提到《权利的游戏》，请允许我忍不住花痴一下，艾米莉亚·克拉克扮演的丹妮莉丝公主太美了，尤其是最后一集浴火孵化幼龙那一幕，散发着迷人的母性光芒啊！龙妈你可千万不要便当啊。

本期个人签名

人类生活在被黑暗之海包围的、名叫“无知”的孤岛上。



★《型可塑》中文版豪取金成就，体重减轻了约5斤，可见游戏还是很有效果的。假设每1000点都能让我减这么多体重，那我现在的体重应该都是负数了。平心而论，《型可塑》的内容还是少了点儿，除非你下完全部的DLC，不过游戏的包装实在太好了，能够让人一眼就爱上它。现在家用机上的健身游戏并不少，包装出色确实更容易赢得玩家的心。日版《型可塑》已经在预定中，接下来还可以期待今年的《型可塑2012》。

★家里的网络升级到了20M光纤，不单是下周进入了2M/秒的时代，上传速度翻了一倍，真是泪流满面。影响联机品质的关键因素是就是上传速度，现在的网络应该会比过去至少给力一倍吧？写到这里，我已经开始期待起年底的《战争机器3》《COD现代战争3》等一系列联机大作了。

★狼来了转正之后请大家吃饭。众人一行来到本地一家非常有名的火锅店，只见店内店外人山人海，费尽九牛二虎之力抢到一个号码，上面潦草地写着“05”。众人正在庆幸前面只有4个人时，听到火锅店里广播念道：“F3、F3号顾客，可以入座了……”（大家能看懂吧？）

本期个人签名

《掌机王SP》的新女编辛夏走过来对我说，我很喜欢小野大辅。





工作忙起来，以麦当劳充饥的日子也多起来了。麦当劳是这样一种东西：根本谈不上多好吃，但是也不至于难吃到哪去。营养与否放在一边，能大快朵颐到饱就算了。价钱贵一点、种类单调一点也认了，图个方便就只能依赖它。不过细想一下，我们生活中这样的东西越来越多了……

某日下班前看见一张铁盒《杀戮地带3》孤零零地躺在桌子，这个游戏流行过后就没人再碰它了，于是我决定拿回家玩玩。我本来是从不玩FPS的，只是突发奇想尝试一下，结果发现还挺好玩的。没想到场面这么大气，节奏这么紧密，不知不觉间就通了战役。作为FPS新手的我挑不出这款游戏的缺点，画面惊艳很热闹对我来说就足够了。生活就是需要尝试的勇气，才能发现一直不属于自己的乐趣。

一般来说，由小说原著改变的影视作品鲜有成功的佳作，获得原著爱好者肯定就更难了。2005年电影版的《雾都孤儿》就是佳作之一，罗曼·波兰斯基的镜头语言如诗如画，将原作的精髓洗练毕现。我想如果狄更斯泉下有知也会竖起大拇指的。

本期个人签名

不辜负自己最难。



▲摄于海边小木屋的走廊之上，这就是夏天的感觉。

【海边帐篷】趁着周末的空隙去了远离城市的海边，晚上就和其他朋友在沙滩上搭帐篷过夜。虽然海风很凉爽，但睡在不透风的帐篷里的感觉却是两码事儿。轰鸣的海浪声、黏黏的湿气还有那无孔不入的蚊虫，真的不知道躺在蒸笼般的帐篷里怎么才能踏踏实实地入睡。各位还想尝试的朋友，除非你想考研自己的意志和忍耐力，否则还是不要再妄想在海边住帐篷有多浪漫了。

【BBCS2】晚上下班后的大部分时间都留给了《BBCS2》，编辑部这段时间的对战气氛实在是太好了，即便是想玩有时还得排队。实在人满为患的情况，甚至在同一间游戏室用两台电视开“两桌”对战，真是好不热闹。格斗游戏，就应该这样玩才对嘛！

【纳凉】生活在钢筋水泥的大城市中，一直很怀念小时候的夏天坐在外婆家院子里纳凉的日子。洗完澡躺在藤椅之上，吹着晚风拍着蒲扇，只是静静地仰望四方的天空，却也安逸而快乐。



本期个人签名

再过一次暑假，再听一遍《少年时代》。



这段时间比较喜庆的事情就是捺时间白了《如龙 终焉》，不算白金，最后一个得到的奖杯是用柏青哥或博青嫂点数去换的那个。由于这次更新只给了博青嫂的道具，而且还不怎么好用，因此不得要领了好久，不过终于还是在阿拉丁的73号机台上攒够了3000点！

《未知海域3》的多人模式测试版如约而至，虽说很想与好友们战个痛快，但手头总有各种各样的事情要完成，其实我心里是很想玩的呀！

本期个人签名

用意志战胜失眠！

天行者

由于对 Windows Phone 7 的手机早已抱有好感，再加上最近某些朋友的怂恿，于是果断购入了已经白菜价的 Samsung Omnia 7。Metro UI 果然魅力十足，处处都体现着可爱的一面。而且默认主题的蓝色真是太正了，触控体验一点不亚于苹果的产品！由于是微软自家的系统，因此跟 Xbox LIVE 整合得非常好，用户终于能随时随地拿成就了。只是目前卖场的游戏还是偏贵，数量也不够给力，希望以后有所改观吧。最后，我无限期待正式版的 Mango 系统！

另外托朋友在美国入手了一台从大二就无限垂涎的 Olympus E-P1。外型够复古、色彩够亮騷是我选择它的原因。由于是摄影小白，它的实力我还没有完全发挥出来，所以决定再忙再累每天也要拍几张，久而久之肯定会有提高吧？

最近又开始疯狂迷恋《星球大战》了，Darth Vader 永远都是我心中最完美的反派！也许他的呼吸声是全世界最性感的了吧？昨天才发现中国有一个团体，他们会身着电影中人物的服装出现在公共场合，真是太有爱了！虽然"星战"迷在中国仍然算是小众，但是他们个个都充满着对这个系列的爱，好样的！我也决定买一个 Vader 或者白兵的头盔……

还没来得及跟朋友一一合影、吃饭就发现已经毕业了，兄弟们都回到了自己的城市，下一次见面不知道等到什么时候去了，而有些人则可能这辈子都无缘再见了，这样想想不免有些伤感。在这里祝愿他们一切安好。

华尔兹

※去水世界没怎么玩水，肩膀却被晒了个脱皮，现在别人一拍我肩就咬牙、握拳……

※和天行者主持的《扫雷行动》节目受到了不少读者的支持，本期由于 E3 囤积内容较多，又赶上《未知海域 3》内测，所以暂停一期。今后我们会为大家带来更雷更囧的游戏内容，敬请期待。

※读者们拿到本期杂志时，华尔兹决定和九兵卫以及胜负师前往香港，目标直指《变形金刚 3》。不为别的，就为了对得起咱这双眼。回来还能给剧透王洛克剧透一下，哼哼……

※ JUMP 最近的漫画除了《食梦者》和《海贼王》外，剧情都有所下滑。不禁让人想到近来不景气的日剧……

※关于 NBA 停摆事件，不想做过多的评论，总之损失最大的永远是球迷。希望借着之后谈判的机会将这场闹剧结束，相信谁都不想明年没比赛可看。

※人生就是要有盼头，有了盼头才会有动力，我现在的盼头就是《变形金刚 3》和 9 月开始的游戏轰炸。



［铂］总算是抽空把《无名英雄 2》二周目了，两个结局都让我有所触动，配合伤感的片尾曲，可谓百感交集。制作人曾说过"inFAMOUS 讲述的就是一个无名英雄的故事"，直到将 2 代完美，我才明白其中用意。

［金］编辑部的 BB 比赛之后自己开始改用松鼠，练了一段时间深深体会到"立回大于连段"这句话，连续技的稳定性固然重要，但倘若一直处于被动状态，摸不到对手，连段再熟也是枉然。各种小招的衔接、诱骗、压制、对策，这些都需要实践，需要思考，需要"机关算尽"，光靠练习模式可不行啊！

［银］最近看的片子里有三部可以推荐。其一是西部动画片《兰戈》，由"杰克船长"约翰尼·德普配音的蜥蜴十分有趣，其中还有对大导演伊斯特伍德的致敬，原本因为玩了游戏才想看看一遍电影，结果发现游戏内容和电影基本没什么联系，连洗脑级别的游戏音乐也和电影大不相同，有点儿意外。另外两部片子都是科幻片——《命运规划局》和《源代码》，剧情设计天马行空，而马特·达蒙和杰克·吉伦哈尔两位男主角的演出也都相当出彩。鉴于剧透对这样的片子杀伤力很大，还是请各位玩家自己去欣赏吧。

［铜］在水上乐园被烈日暴晒了一天，肤色立马被画分成了几段，隔天肩膀上的蜕皮让我联想到了节肢动物。虽然有点小晒伤，不过心情却相当不错，突然想起小时候老师说过的一句话："怕见阳光的人不是好人！"

本期个人签名

好不容易中了"再来一瓶"，瓶子却被阿姨收走了……



苦等近一个月的《苍翼默示录》摇杆终于到货，之前洛克玩格斗游戏都是用手柄，刚上手时候自然各种不适。不过还是得承认摇杆确实比手柄顺手，至少在一些蓄力型招式上非常容易使出（例如 jin 的一击必杀）。当然，最重要的一点在于这个摇杆支持在电脑上使用，拿来玩《东方》等 PC 平台的格斗游戏手感还意外的不错……

前段时间和网上的好友一起玩了几局《游戏王》，发现近四年没碰后自己和这款游戏的新规则严重脱节。"超量召唤"等全新的怪物召唤制度和一些新卡着实让洛克吃了几次苦头。好在这游戏从小学就开始玩，因此新内容接受起来也不算太难，只是看着那些满目琳琅的新卡不由冒出一身冷汗——还好当初停玩，否则不知道又要烧进去多少钱了。

在《模魂志》龙飞的怂恿下终于下定决心购入 iPhone4，其实在去年用纱迦的 iPhone3G 时就比较喜欢 ios 系统，无奈当时 iPhone4 的价格对洛克这个刚刚参与工作没有存款的人来说无异于天价，在改用几款 Android 系统后还是觉得 ios 舒服。只是……看 RMVB 太不给力了……

本期个人签名

以前觉得一个月用 200M 流量顶天，现在发觉 600M 都不够用……什么时候才有传说中的包月套餐啊……



★ iPad2 比我想像中实用得多，对我来说它最大的好处是相当于一部不用开关机的笔记本，从此蹲厕所、刷牙洗脸与洗澡时就可以在水溅不到的地方放上 iPad2 看点肥皂剧了。家里那台 5 分钟才能开好机、电池只能撑一个多小时的上网本真可以淘汰了。

★自从各种便携电子产品占据了生活的每个角落，我发现自己静下心来思考的时间几乎全部被挤占光了。其实有时候摆脱一切电子设备，坐在那里静静的发呆也是日常生活中一个必要的过程，否则我们的大脑就要变成一部生物型电子设备了。

★在全年中最不适宜出游的时节里，即将迎来全年中最轻松的几个星期。虽然极其想出外踏个青，但是看看外面一会儿艳阳高照，一会儿瓢泼大雨，摸一摸前些天刚被晒脱皮的肩膀……还是老老实实呆家里把该补的游戏、电影、电视剧给补了吧！7 月是电视游戏的淡季，目前惟一想玩的居然只有《仙剑 5》，主要是太怀念十几年前的那个暑假玩 1 代时的情形。希望我那台刚烧掉一块显卡的破电脑还能跑得动吧……

本期个人签名

港铁太水了。

狼来了

［剑风］某天来单位上班的时候因为接二连三袭来的暴风雨而被迫在路边的屋檐下躲雨，这时身穿 lolita 服饰的八老师撑着透明的小阳伞出现在凌乱的暴风雨中，在一股强劲的气流下，八老师也一并凌乱了……

［下雨］手持残缺阳伞的八老师缓缓地消失在狼的视线里，暴雨却丝毫没有停息的征兆，为了不影响到工作，狼通过手机给老编发求救短信，短信刚发出去雨便减弱了不少，狼见状后果断地冒雨冲向单位。到了单位后其他小编告诉狼说老编拿着伞去接人了，可能因为搭乘了不相同的电梯而没有在路上碰面，一股暖流瞬间在心里回荡。

［游乐］近日单位组织大家去水上乐园玩水，在排队买门票的时候突然有女同事惊叫，原来在地面上有一只"小强"路过，这时掌机王的白菜毅然地抬起脚打算"英雄救美"，只见他脚起脚落数次后小强依然毫发无伤，众编：你的反应是有多慢啊？气急败坏的白菜：它的立回和你们一样好！

［生活］在朋友的帮助下终于将大件的东西从之前的住所搬进了新家，在这里感谢一下休息日专门自驾车来帮忙的 AK 大哥。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2011.07.06 -2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

对于大部分进入暑假的玩家来说，比起第一时间囫囵吞枣地体验新发售的游戏，或许将那些“垂涎已久”却又苦于没时间玩的作品彻底补习一番才是最正确的选择。其实不管是什么时候发售的游戏，只要没亲自玩过就都可以被看作是新游戏。在有限的时间内，选择最好玩、最适合自己的游戏才是首要目标，大家觉得呢？

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
7 日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE：INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
7 日	天使战记	エンジエル战记	Q entertainment	网络角色扮演	日版
14 日	实况力量职业棒球 2011	实况パワフルプロ野球 2011	Konami	体育	日版
19 日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21 日	英雄不再 危险地带	ノ－モア★ヒ－ロ－ズ レッドゾ－ン エディション	MMV	动作	日版
2011 年 8 月					
18 日	超次元游戏 海王星 mk2	超次元ゲイム ネプテュ－ヌ mk2	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
25 日	怪物猎人 携带版 3rd HD 版	モンスタ－ハンタ－ポ－タブル 3rd HD Ver.	Capcom	动作	日版
25 日	战国无双 3 帝国	战国无双 3 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
2011 年 9 月					
6 日	抵抗 3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
8 日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザ－ド リバイバルセレクション	Capcom	合集	日版
15 日	黑暗之魂	ダ－クソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	日版
16 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
22 日	ToHeart2 DX 进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22 日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22 日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
29 日	第 2 次超级机器人大战 OG	第 2 次ス－パ－ロボット大战 OG	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	真・三国无双 6 猛将传	真・三国无双 6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
20 日	装甲核心Ⅴ	ア－マ－ド・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27 日	格斗之王ⅩⅢ	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ ⅩⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界战记ディスガイア 4 フ－カ&デスコ编はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011 年 11 月					
1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	圣斗士星矢战记	动作	2011 年 12 月	最终幻想ⅩⅢ -2	角色扮演
2011 年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011 年内	潜龙谍影 高清收藏	动作
2011 年内	刺客信条 启示录	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
14 日	噗呦噗呦	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
14 日	小叮当与妖精的家	ティンカ－・ベルと妖精の家	D3 Publisher	文字冒险	日版
14 日	心之可可珑	ココロ／ココロン	NBGI	文字冒险	日版
21 日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノ－ラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28 日	恶魔幸存者 2	デビルサバイバ－2	Atlus	策略角色扮演	日版
2011 年 8 月					
4 日	集结！星之卡比	あつめて！カ－ビィ	Nintendo	动作	日版
4 日	假面骑士 骑士世纪	オ－ル假面ライダ－ ライダ－ジエネレ－ション	NBGI	动作	日版
25 日	苍黑之楔 绯色的欠片 3 DS	苍黑の楔 绯色の欠片 3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘的房间	益智			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
16 日	闪电十一人 强袭者	イナズマイレブン ストライカ－ズ	Level-5	动作	日版
19 日	美国队长 超级战士	Captain America：Super Soldier	SEGA	动作	美版
21 日	大家的节奏天国	みんなのリズム天国	Nintendo	音乐	日版
2011 年 8 月					
4 日	家庭钓鱼	ファミリ－フィッシング	NBGI	体育	日版
2011 年 9 月					
1 日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲ－ム ハッピ－ファミリ－ご当地ネタ増量仕上げ	Takara Tomy	桌面棋牌	日版
8 日	超级战队战斗 交叉守护者	ス－パ－战队バトル レンジャ－クロス	NBGI	动作	日版
15 日	勇者斗恶龙 25 周年纪念	ドラゴンクエスト 25 周年记念 ファミコン & ス－パ－ファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
2011 年 11 月					
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年冬	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
7 日	剑、魔法与学院 3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	角色扮演	日版
7 日	罗特雷克博士与忘却的骑士团	ドクタ－ロ－トレックと忘却の骑士团	Konami	文字冒险	日版
14 日	星际火狐 64 3D	STARFOX64 3D	Nintendo	射击	日版
14 日	解放之剑	アンチエインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
21 日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版
21 日	午夜幽灵 琳泽与魔法节拍	うしみつモンスト ルオ リンゼと魔法のリズム	Santa Entertainment	动作	日版
28 日	超级口袋妖怪 乱战	ス－パ－ポケモンスクランブル	Nintendo	动作	日版
2011 年 8 月					
4 日	迷惑馆	迷惑馆 ～音の间に间に～	Capcom	文字冒险	日版
9 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS	动作	美版
11 日	跃然而出！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	益智	日版
25 日	两眼锻炼右脑的 3D 速读术	両目で右脑を锻える 3D 速读术	Mile Stone	益智	日版
2011 年 9 月					
1 日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバ－オ－バ－クロック	Atlus	策略角色扮演	日版
6 日	压碎空间 3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版
8 日	恶梦谜题 冲击 3D	ナイトメアパズル クラッシュ 3D	SEGA	益智	日版
22 日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ －少女达の真影－	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011 年秋	忍 3D	动作
2011 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作	2011 年内	潜水员 3D	动作
2011 年内	闪电十一人 GO	角色扮演	2011 年内	索尼克 世代 蓝色冒险	动作
2011 年内	马里奥赛车	竞速	2011 年内	超级马里奥 3D	平台动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 7 月			
7 日	地球防卫军 决战昆虫	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDDON	D3 Publisher	动作射击	日版
19 日	美国队长 超级战士	Captain America : Super Soldier	SEGA	动作	美版
28 日	Ever17	Ever17	5pb.	文字冒险	日版
		2011 年 8 月			
3 日	水果忍者 kinect	Fruit Ninja Kinect	Microsoft	动作	美版
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex : Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
		2011 年 9 月			
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	合集	日版
8 日	梦魇降临	RISE OF NIGHTMARES	SEGA	动作冒险	日版
16 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
20 日	战争机器 3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
30 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
		2011 年 10 月			
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	黑暗之魂	ダークソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	美版
4 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
6 日	黄金梦想曲 X	黄金梦想曲 X	Alchemist	格斗	日版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat : Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆之城	Batman : Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
20 日	装甲核心 V	アーマード・コアV	Fromsoftware	动作	日版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25 日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25 日	kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27 日	格斗之王 X Ⅲ	ザ・キング・オブ・ファイターズ X Ⅲ	SNK Playmore	格斗	日版
		2011 年 11 月			
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings : War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty : Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	上古卷轴 V 天际	The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo : Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	圣斗士星矢战记	动作	2011 年 12 月	最终幻想 X Ⅲ -2	角色扮演
2011 年内	刺客信条 启示录	动作	2011 年内	潜龙谍影 高清收藏	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2011 年 7 月			
7 日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	桌面棋牌	日版
14 日	解放之剑	アンチェインブレイズ レクス	FuRyu	角色扮演	日版
14 日	太鼓之达人 携带版 DX	太鼓の達人ぽ～たぶる DX	NBGI	音乐	日版
14 日	实况力量职业棒球 2011	実况パワフルプロ野球 2011	Konami	体育	日版
21 日	战国 BASARA 编年史英雄	战国 BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	动作	日版
28 日	女皇之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28 日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
28 日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
		2011 年 8 月			
4 日	尸骸聚会 暗影之书	コープスパーティーブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
4 日	美食的俘虏 美食生存战	トリコ グルメサバイバル!	NBGI	动作	日版
4 日	勇者 30 Ⅱ	勇者 30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
4 日	J 联盟创造球会 7 欧洲进化	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 7 EURO PLUS	SEGA	模拟经营	日版
10 日	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 G	Capcom	模拟经营	日版
18 日	绝对少女圣域	アムネシア	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	黑岩射手	ブラック★ロックシューター THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25 日	快盗天使	快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～	Alchemist	文字冒险	日版
25 日	真・三国无双 6 特别版	真・三国无双 6 Special	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	萌萌大战争 现代版 +	萌え萌え大战争☆げんだいばーん +	SystemSoft Alpha	策略	日版
25 日	机动战士高达 新基连的野望	机动战士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	策略	日版
		2011 年 9 月			
1 日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	角色扮演	日版
1 日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	策略	日版
1 日	纳米潜行者	ナノダイバー	Takara Tomy	动作	日版
29 日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本 Falcom	角色扮演	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29 日	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	ヱヴァンゲリヲン 新剧场版—サウンドインパクト—	NBGI	动作	日版
		2011 年 10 月			
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
6 日	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	文字冒险	日版
20 日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	动作	日版
27 日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク－光と暗の皇女－	Gungho	策略角色扮演	日版
		2011 年 11 月			
24 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
		2011 年 12 月			
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE – THE GEARS OF DESTINY –	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年夏	最终幻想 零式	角色扮演	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 2.5 版	音乐	2011 年内	战律之云	动作冒险

07.14 解放之剑

攻略预定

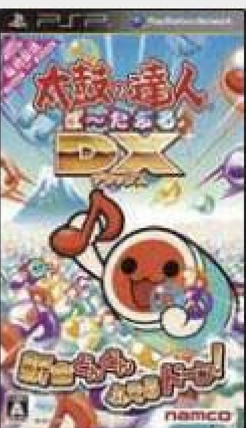
多机种 角色扮演 ■FuRyu ■对应机种为 PSP、3DS CERO A 推荐度 A



本作是 Furyu 预定在 PSP 与 3DS 上同时推出的一款原创 RPG 游戏，游戏讲述了龙王在惹恼女神后被女神剥夺了全部力量，并在这种情况下依靠同伴的力量进行冒险的故事。游戏中将针对游戏的主题加入独特的“解放”系统，通过这一系统玩家可以收服一些迷宫中的怪物，并且可以利用它们进行战斗，这样就会使我们的战斗变得更具战略性。另外，本作的音乐是由植松伸夫来担当，同时邀请了多达 10 名以上的豪华声优阵容参与人物制作，可以满足恋声癖玩家们的追求。

07.14 太鼓之达人 携带版 DX

PSP 音乐 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



无论男女、老少皆宜的《太鼓之达人》系列”在这个夏天将时隔多年再次登陆 PSP 平台，喜欢音乐游戏的掌机玩家有福了。作为 NBGI 庆祝《太鼓》诞生十周年的纪念作品，《太鼓之达人 携带版 DX》的内容满点，新曲目以及新模式一个都不少。其中收录的多达 70 首曲目中包括来自《怪物猎人》以及初音的新歌，Wii 版以及 NDS 版中备受好评的 BOSS 战也被加入到本作中，可谓集系列之大成（笑）。不仅如此，游戏还对应日后放出的 DLC 曲目更新，对 FANS 而言非常厚道。

07.16 闪电十一人 强袭者

Wii 动作 ■Level-5 ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



对于今年的 Wii 玩家来说，本作无疑是近期最值得购买的游戏。虽然游戏之前因地震而宣布延期，但这种做法反而吊足了 FANS 的胃口。游戏最大特色在于抛弃 NDS 版的游戏模式，改为纯对抗性的动作类体育游戏。由于画面的提升，大魄力的必杀技终于得到完美体现，表现并不亚于动画版。游戏的操作方式非常简单，带球、射门、必杀技等动作都能通过简单的按键来完成。从封面上来看，本作不仅收入了历代的人气角色，就连《闪电十一人 GO》中的主角也确定参战，登场阵容值得期待。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style



大家拿到本期杂志时，应该也是暑假到来的饿日子。“青春热血、阳光沙滩美女、通宵玩游戏”等等一系列令人兴奋的关键词，似乎是为暑假而量身打造的。对于像本刀这样一年到头大多数时间需要在办公室里对着电脑的上班族而言，校园时光早已一去不复返了，而传说中的暑假也只剩下各种美好回忆了。所以，面对各位尚未毕业的读者朋友，请允许俺送上一句“羡慕嫉妒恨！”。好好珍惜暑假时光，为了让假期更有意义，不妨参加我们的征稿活动吧！另外，6月份的最佳作品评选结果已出（详见第114页“一刀有话说 特别版 Vol.33”）。



重庆·木子翔

《爱丽丝 疯狂回归》颠覆式的人设令人印象深刻，而上图又通过极具个人特色的画风对游戏中的爱丽丝进行了全新演绎，整个画面在颓废凌乱中洋溢着华丽的气息，可谓个性鲜明的佳作！



郑州·绘鸟

最近表现十分活跃的绘鸟同学是一位忠实的《怪物猎人》粉丝，以上这幅《猎人MM时装秀》显然是凝结了作者辛勤劳动的诚意之作，且不说给这些MM设计不同的姿势和表情需要花费大量的心思，就算只是挑选服装也够麻烦的。总之，实在是太有爱了啊！



珠海·陈志远

《塞尔达传说 时之笛》是该系列中评价最高的作品，为了庆祝该作的移植，我们的老朋友陈志远同学发来这幅同人作品与大家分享。稿子的整体感觉将原作风貌再现得挺不错，整体场景也赏心悦目。

上海·DKLL

一幅取材自漫画《魔兽使少女》的同人作品。图中黑天使铠甲的质感处理得非常到位，而光影表现也比较出色。而类似欧美插画的画风也使作品颇具装饰性。





香港·EXAM

一向以创作萝莉美少女题材作品见长的EXAM这次带来的是一幅《死亡空间》的插画，硬朗至极的画风和对游戏原作的忠实再现都让人大跌眼镜——对绘制萌系角色驾轻就熟的作者照样能画大叔，不服不行啊！



深圳·奥丽齐

《凯瑟琳》绝对算得上2011年上半年的话题作品之一，游戏中形象鲜明的角色令人印象深刻。而作为女主角之一的金发凯瑟琳，更是以其超可爱的造型而得到无数玩家的青睐。左图的同人版，魅惑动人，其气质被拿捏得非常准确。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

巫师2
王国刺客

原名：The Witcher 2: Assassins of Kings
机种：X360 | 类型：角色扮演 | 发行：CD Projekt Red
发售日：预定2011年11月15日

帝国阴谋 列王纷争
传说中的“白狼”再现江湖

权力的游戏 利益的漩涡
你将如何挣扎其中

史诗级RPG巨作 深秋君临

UCG平台 iPhone应用程序

适用于全版本、全系统的iPhone、iPad、iPod touch主机



果粉们期待已久的UCG专业电子阅读平台——“UCG平台”现已可在苹果官方商店App Store中免费下载。“UCG平台”将为各位iPhone、iPad以及iPod touch用户提供全新的无纸化阅读环境，以更快捷的速度、更低廉的价格、更时尚的方式，阅读UCG旗下的《游戏机实用技术》和《掌机王》等精彩刊物的电子版。

请即刻使用iTunes进入App Store，键入关键词“UCG”，免费获得“UCG平台”应用程序，开启最时尚的UCG阅读之旅。

已可在App Store免费下载！

模魂志 Vol. 58

大16开160页+DVD



《高达UC》在动画的火热相较之下，目前相关模型的推出速度却不太给力。本辑将以相关机体以及MSV为前提，为大家展示玩家们自行设定和打造的《高达UC》机体制作专题。旧化效果在涂装领域是一个硬实力的表现，本辑将结合视频由浅入深地为大家展示此方面的技巧。国人原创三国武将玩具“原品三国篇”在本月继续带来新款款式，并送上玩具设计师访谈，让您更全面地了解潮流玩具的制作历程。

面临暑假的现在是模玩商品发售的高峰期，而在本辑中进行实物点评的新近模玩相信定有适合您的款式。

已上市 各地报刊亭销售中

掌机王SP Vol. 162

全彩32开208页+数据DVD光盘+精美游戏主题贴纸

本辑给大家带来3DS版《深渊传说》和PSP《荣耀同盟》的详细攻略，以及《塞尔达传说 时之笛 3D》和《纸盒战机》的后续研究。专题企划则以“星”为主题，从占星术、星座以及游戏作品等多方角度趣谈该天文现象。此外还有《高达回忆战争的记忆》、《ToHeart2 迷宫旅人》等热门新作的特快专递，用简洁的篇幅帮助玩家快速上手。在“走近业界”栏目里，春风得意的Level-5社长日野晃博将亲述Level-5的贩卖战略。



7月15日 全国上市

游戏·人 Vol. 42

大16开全彩136页+音乐CD

《勇者斗恶龙》，感动一代日本人的国民RPG，在其迎来25周年生日之际，本辑《游戏·人》特别打造纪念特企，从制作人堀井雄二的游戏生涯，到系列的回顾与趣闻秘话，所有热爱《DQ》的玩家都将在本文中找到昔日的感动。E3 2011华丽落幕，本辑卷首特稿将对这届展会及其对未来游戏产业格局的深远影响进行透彻剖析，透视PS Vita与Wii U的战略前景。“工作室物语”将潜入Valve公司内部，以充满故事性的方式讲述《入口2》等大作的开发内幕与Valve的秘密。“游人小说”栏目将强势回归，精彩游人故事为您消暑。炎炎盛夏，《游戏·人》伴您在家中静静品味游戏文化。



已上市 各地报刊亭销售中

游戏光环HD Vol. 2

3张D9碟+16页文字手册+精美游戏海报

E3 2011 高清特辑



3张D9碟收录超过300分钟高清视频，E3 2011三大发布会与游戏影像一网打尽，所有影像全部采用720p完美画质MP4格式，全程配有优质中文字幕。16页全彩手册囊括多篇独家文字报道特辑，带玩家亲临展会现场，小编七嘴八舌细数本届E3之最。除光盘与手册以外，本期《游戏光环》还特别赠送《刺客信条 启示录》精美大海报，颇具收藏价值。本光盘采用数据DVD形式，可在PC/PS3等设备上播放，视频影像配合文字内容，为您全方位展示绚彩E3！

已上市 各地报刊亭销售中

爱图e族 Vol. 29

全彩64页+DVD-ROM数据光碟



《爱图e族》全面改版
175克亚光铜板纸
打造原版画集般精良品质

随着面麻伴随着朝晖微笑着成佛，《未闻花名》这部出色的TV动画也画上了完美的句号，但它所留给我们的感动却不会轻易消失。本辑I2的“卷首画廊”为大家献上一篇《未闻花名》的完结纪念文，让我们再一次回到那个白花绽放的季节，重温面麻带给我们的欢乐吧。新增栏目“萌回首”着眼于介绍过去的经典美少女游戏，第一辑带来的就是Galgame开山鼻祖《天使们的午后》的详细介绍，考据派千万不要错过哦！

已上市 各地报刊亭销售中